「スパⅣ AE Ver.2012」総力特集!

平成23年11月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第13巻 第1号 通巻140号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

2012 January No.140
定価 980yen

◎稼働直前! すべての闘士に贈る新Ver.特集!!

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012 真・開幕指南書!

特集1

◎超密度の即戦力"新"ガイド!
超速! 全39キャラクロスレビュー

◎「全キャラ」、「全項目」掲載!
キャラクター変更点オールガイド

◎さらに進化を遂げた「スパⅣ AE」その狙いとは?
『スパⅣ AE Ver.2012』開発者インタビュー



新生『スパⅣ AE』!
激闘の第二幕が今、始まる!

特集2

◎初心者も安心の企画盛りだくさん!
鉄拳タッグトーナメント2 復習ガイド

新作

◎戦場に出る前のノウハウを伝授!
スティールクロニクル

◎待望の新キャラを最速攻略!
AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH

◎またまた続報登場! 加速するP4U世界!!
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

◎最速公開! 参戦キャラクター新情報&まとめ
UNDER NIGHT IN-BIRTH

◎最新バージョン登場! 「REVISION 1」にアップデート!!
バーチャファイター5 ファイナルショーダウン Ver.A Rev.1

◎新Ver.のキャラ情勢は? レリウス攻略もディープにお届け!
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II Ver.1.10

攻略

◎読みごたえ抜群! 全一ランカーZERO VS. fan114対談!!
LORD of VERMILION Re:2

◎Ver1.11C変更点を活かせ!
戦国大戦 ―1570 魔王上洛す―

◎『REFLEC BEAT limelight』を大特集!
BEAT MAXIMUM

◎DJ YOSHITAKA & Qrispy Joyboxインタビュー
『REFLEC BEAT limelight』

◎制作のキーマン「Ryu☆」インタビュー
『cyber beatnation 2』

◎『DDR』シリーズといえばこの方!
TAG インタビュー DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX

◎pop'n music 20 fantasia + pop'n music portable2 + イラスト

◎絶好調連載!!
ようじょ三国志
恋姫☆ようちえん 4コマ

◎熱闘編終幕!
これぞ大団円?
えすえぬ家の人々

◎まきなるせんせいの
さくらかわゆす!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂 まきなる

◎格ゲーで悩んだら"Daigo"に訊け!
プロゲーマーが答える勝利の術
ウメハラコラム

◎カードリスト掲載! これでスタートダッシュを決めろ!!
WCCF IC 2010-2011

◎大幅な進化を遂げワイドモニターで再登場!
ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ2012

◎DIVAチケットで欲しいアイテムをゲットしよう!
初音ミクDIVA Arcade ver.A REVISION3


SanDisk
サンディの武器屋
Sandy's Weapon shop
オススメよっ!
名前：サンディ
名前：ジャオ
サンディの武器屋、はりきって営業中!
サンディ：勇者のみなさん、冒険の旅には大容量のメモリーカードをお忘れなく!
サンディスク メモリースティック PRO デュオ™ カード
2GB/4GB/8GB/16GB/32GB
サンディスク SDHC™ カード
4GB/8GB/16GB/32GB
サンディスク モバイルウルトラ™ microSDHC™ UHS-I カード
4GB/8GB/16GB/32GB
Xbox 360® USBフラッシュメモリ
8GB
ゲームにもサンディスクのメモリーカード
フラッシュメモリーカード 世界*・国内**シェア No.1
大容量 大量のデータ保存が可能
安心の長期保証*1 専業メーカーだからできる安心保証
www.sandisk.co.jp サンディスク 検索

ゲームタイトル（50音順）

038/105	AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH	1
036	UNDER NIGHT IN-BIRTH	2
076	ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ 2012	3
120	カオスコード ver1.01	4
108	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス	5
071	サイバービートネーション2	6
118	シャイニング・フォース クロスレイド Ver.B Rev.4	7
006	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION Ver.2012	8
002	スティールクロニクル	9
058	戦国大戦～1570 魔王上洛す	10
070	DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX	11
018	鉄拳タッグトーナメント2	12
116	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル	13
042	バーチャファイター5 ファイナルショーダウン Ver.A Rev.1	14
043	初音ミクDIVA Arcade ver.A REVISION3	15
040/106	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ Ver1.10	16
122	BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR	17
034	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	18
112	ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.5	19
073	pop'n music 20 fantasia	20
066	REFLEC BEAT limelight	21
062	LORD of VERMILION Re:2	22
050	WORLD CLUB CHAMPIONSHIP FOOTBALL INTERCONTINENTAL CLUBS 2010-2011	23

連載・読み物（掲載順）

001	目次／PRESENT	24
030	ナムコ魂	25
044	ネオジオランド三番町店	26
045	カプコンファイティングジャーナル	27
046	クリムゾンベース三番町	28
047	ASW風林火山	29
048	EXAMU-EXTRA!	30
049	NESiCA×Live STATION	31
066	BEAT MAXIMUM	32
074	ギャルズアイランド 萌え魂	33
077	アルカディア・フロンティアーズ	34
085	知った気になれるゲーム講座	35
086	ウメハラコラム	36
088	俺にゲームを語らせろ!!	37
090	おしゃれ魔女 猛者and通信	38
092	えすえぬ家の人々	39
094	恋姫☆ようちえん	40
096	ニュースアナライズ／てあたりしだいゲームリスト	41
098	アーケードサウンド調査団	42
100	闘劇2011 激闘アナライズ PART2	43
124	ハイスコア全国集計	44
127	Geek編集長 ザンボット杉田のちょっとゲーセンいってくるわ!	45
128	奥付／次号予告	46

AD

表2	サンディスク	表4	バンダイナムコゲームス

※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

特集1 稼働直前！ すべての闘士に贈る新Ver.特集!

006～ スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション ver.2012 真・開幕指南書

『スパⅣ AE Ver.2012』開発者インタビュー

キャラクター変更点オールガイド

超速！ 全39キャラクロスレビュー

えすえぬ家の人々 出張版 by IKa



特集2 稼動を間近に控えた新作ゲーム!

002 スティールクロニクル

034 ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

036 UNDER NIGHT IN-BIRTH

PRESENT 賞品

応募締切
2011年12月27日（火）当日消印有効

4


5


6


9


12


13


1 『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』(PS3)（バンダイナムコゲームス提供）1名
2 『THE KING OF FIGHTERS XⅢ』(PS3版)（SNKプレイモア提供）3名
3 『THE KING OF FIGHTERS XⅢ』(Xbox 360版)（SNKプレイモア提供）3名
4 『鉄拳タッグトーナメント2 オリジナルサウンドトラック』（スーパースィープ提供）5名
5 Ryu☆ 3rdアルバム「Rainbow☆Rainbow」（エグジットチューンズ提供）2名
6 「cyber beatnation 2 -Hi Speed conclusion-」（コナミデジタルエンタテイメント提供 2名
7 REFLEC BEAT limelight　サイン入りポスター（コナミデジタルエンタテイメント提供）2名
8 『熱血硬派くにおくんすぺしゃる』(3DS)（アークシステムワークス提供 2名
9 『THE IDOLM@STER ANIM@TION MASTER 05』（日本コロムビア提供）1名
10 ドラゴンクエスト25thアニバーサリー 冒険の歴史書（スクウェア・エニックス提供）2名
11 まきなる先生直筆サイン色紙（編集部提供）1名
12 ニンテンドー3DS（編集部提供）2名
※色は選べません。
13 特製図書カード（編集部提供）10名
※絵柄は時期によって変わります。

※月刊アルカディア電子版にはプレゼントの応募に必要なアンケートハガキが付きませんので、電子版をご購入された方は読者プレゼントに応募できません。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3





稼働開始！ 準備はOK!?

Steel Chronicle

いよいよ稼働となる本作、今回はその操作や闘い方の基礎知識を伝授。これらの知識を生かし、仲間とともに強敵を打ち破ろう!

Text：ちくわ、age、OYZ、ジョナ

スティールクロニクル
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：オンラインCo-opアクションシューティング
■操作方法：Lグリップ＋Rグリップ
■発売日：12月上旬以降稼働予定
■使用基板：—

始める前に覚えておきたいポイントを総予習!

少し特殊な操作デバイス、三人称視点のアクション、「ほかの仲間の足を引っ張りそう」という不安など、一見するとやや難しそうに感じる『スティールクロニクル』だが、実際遊んでみればそんなことは一切なし！　今回は本作を始めるための基礎知識のほか、戦場で活躍し、仲間の役に立てるポイントをまとめたので、ぜひ参戦してみてほしい。

まずはe-AMUSEMENT PASSを用意!

『スティールクロニクル』では継続して遊ぶために、e-AMUSEMENT PASSが必要。成長したデータの続きからプレイできるので、e-AMUSEMENT PASSが無いと本作を最大限に楽しむことができない。ほかのコナミのアーケードゲームでも回数制限無しで使えるお得なカードなので、持っていない人は早速用意しよう！





ゲーセンの販売機で買えるカードのほか、一部のお財布携帯もカード代わりに使えるぞ。公式HPで確認してみよう！

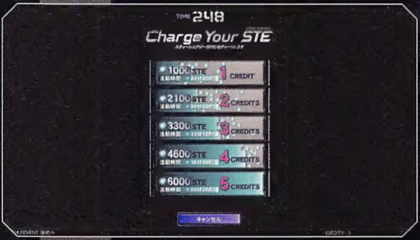
『スティールクロニクル』プレイングフローチャート

ここでは戦場に向かうまでの準備と、操作方法の基礎を順番に解説する。一連の進行を頭に入れよう。



S.I.V.Aマネージャー
ホダカ・レクレール・キョウコ
CV:笠原 あきら

1 STE（スティールエナジー）購入



ゲーム開始時にはまず、スーツの動力源であり、武器の開発用エネルギーともなるSTEを購入。すべてはここからだ!

ミッション中に消費

本作のメイン、仲間とともに鋼鉄虫と闘う「全国オンラインミッション」では、時間とともにSTEが減る。ゼロになるとその場で機能停止となり、ゲームオーバーだ。



機能停止時のほか、STEはいつでも追加購入可能。STE＝プレイ可能時間と考えていい。

アイテム生産に消費

武器などを生産するのにも、一定のSTEが必要。ミッション終了後だと足りなくなることも多いので、STEは計画的に使おう。



武器開発には、鋼鉄虫を倒して入手する素材アイテムも必要。また、ハウンド（キャラ）の装備には別のポイントを使う。

e-AMUSEMENT GATEに登録すればさらに楽しめる!

アーケードで出撃する前に（あとでも大丈夫）、e-AMUSEMENT PASSの番号を総合SNSサービスサイト・e-AMUSEMENT GATEに登録しておくことをオススメしたい。サイトのメンバーになり（入会費無料）、番号を登録しておけば、カード紛失時にもデータを別のカードに引き継げるほか、本作の専用サイトで装備の変更など、各種サービスが利用可能だ！
[URL：eagate.573.jp/]



ソーシャルゲームも!?

サイトはPCや携帯、スマホで閲覧可能。来年1月にサービス開始予定のソーシャルゲームと連動もあるとか!?

2 ハウンドの選択



初プレイ時には、プレイヤーの分身となる傭兵「ハウンド」を選択する。外見やチャット時のボイスを考慮し、好みで選ぼう。性能差はないが、一度選ぶと変更できないので選択は慎重に！



3 ゲームモードの選択



いよいよゲーム本編開始！ STEは次回プレイに持ち越せないので、残量を気にしつつ、計画的に使い切ろう。

チュートリアル

チュートリアルモードでは、本作の操作を丁寧な説明付きの実地訓練方式で学べる。このモードはSTEを消費しないので、初プレイの人はまずは迷わずここで操作の練習だ。

カスタマイズ

カスタマイズモードでは、武器やスティールスーツの生産、ならびに武器の変更や強化、スーツの改造（シールド強化とカラーリングの生産、変更）が行なえる。また、余ったSTEで、素材アイテムなどを獲得できるスティールカプセルをすることも可能だ。



カスタマイズでは時間でSTEが減ることはないが、一定時間でモードが終了し、ミッションに出撃して戻るまで再入室は不可能。また、各スーツごとに装備していける主力武器、ならびに補助武器は二種類ずつのみなので、ボス戦前などには慎重に選ぼう。

全国オンラインミッション

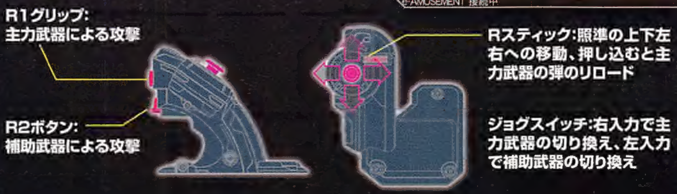
各種戦線にランダムで送り込まれる、本作のメインモード。ミッションをこなして「CLIMAX!!」ゲージをためると、エピソードの節目となる巨大エネミー戦になるぞ。

レバー操作

Lグリップ



Rグリップ



回避アクション

L2ボタンをすばやく一回入力すると、移動している方向へと跳ぶ回避運動が可能。敵の強烈な突進攻撃などは、これで素早くかわそう。

ジャンプアクション

ブースト移動中にL1ボタンを押すと、その場で小さくジャンプ。小型の敵の攻撃や多少の段差は、これで跳び超えられる。

ミッション中の画面解説



1. 照準：攻撃はこの位置に着弾する。下メーターは武器の弾数表示。
2. 仲間の一覧：シールドゲージのほか、チャットの吹き出しも表示。
3. プレイヤー：ハウンドクラスや称号、チャット吹き出しを表示。
4. チャットアイコン：各アイコンをタッチしボイスチャットを発信。
5. ゲージ：敵の攻撃で最上段のシールドゲージがゼロになるとショート状態となり、その後復活地点に戻される。そのたびに中段のメンテナンスゲージが減り、シールドがもろくなる。最下段のブーストゲージはブースト移動などで消費するが、時間で自動回復する。
6. マップ：目標地点や敵、補給ポイントなどの位置が表示される。
7. 武器表示：装備中の武器の残弾表示。左が補助、右が主力武器。
8. カートリッジ：消費型強化アイテム、カートリッジの装備表示。
9. STE購入＆設定：左アイコンでSTE購入、右アイコンで各種設定へ。

『スティールクロニクル』
ミッション遂行に役立つ五つのポイント



オペレーター
エミリア・カートライト
CV.阿澄 佳奈

ポイント1 先に進めない場面ではこれらに注目！

次のエリアに進めなくなった場合、二つの点に注目。まずはリーダーエネミーと呼ばれる青く光るエネミーを倒さないと次には進めないエリアがある。また、破壊可能な壁が通路を塞いでることもあるので、こちらも合わせて注意してほしい。



通常の敵とは見た目もことなり、耐久力も高いリーダーエネミー。こいつを倒すと青く光る壁が開放される。

ポイント2 攻撃をうまく当てたいときは？

スティック二本による操作のため、最初のうちはどうしても右スティックの操作がうまくいかず、なかなか敵を捉えられないことも多いだろう。そこで、最初は戦闘が始まったらスーツの向きを固定。その上で前後左右にブーストを駆使して移動し少々、強引に敵を正面に捉えるようにするといいだろう。

このとき、敵に囲まれないように、レーダーをよく見てなるべく多くの敵を視界に捉えられるように動きたい。また、壁を背にして移動することで背後を取られにくくなり、正面に敵を捉えやすくなる。そこで近くの敵を一掃するか、攻撃されない位置まで距離が離れたら落ち着いてRスティックで機体の向きを変えよう。

なお、Rスティックの動きに関しては、設定でスティックを倒した方向にそのまま動くか、スティック操作とは逆方向、いわゆるリバース操作にすることも可能なので、自身が使いやすいほうを選択するといいだろう。

こうしてとりあえず安全に敵を倒しつつ、数を減らすなどして余裕ができたときに、戦闘中での向きを変える練習をして、徐々に操作に慣れていくのがオススメだ。



まずは左右の動きで敵を視界に捉えて攻撃しよう。エネミーの多くは地面を移動するので、やや下向きにすると狙いやすい。

ポイント3 補給やスーツの変更ができる！

戦場の特定のポイントでは、弾薬の補給やスーツの変更が可能だ。マップに表示される、アイコンのある場所に移動すると、画面に「補給」などの文字が表示されるので、そこをタッチすればOK。ただし、補給やスーツの変更には一定時間必要で、その間無防備なので注意しよう。



補給ポイントはマップ上にも表示されるので必ず位置を確認しよう。補給中は完全に無防備なので、まずは周囲の敵をせん滅してからが基本。どうしてもというときはチャットで助けを呼ぼう！

ポイント4 撃破されても仕切り直し！

奮闘むなしくエネミーに撃破された場合も、一定時間以内に味方に近寄ってもらい、修復してもらえばその場で復活できる。また、修復できなかった場合も、現エリアの開始地点からリスタートするだけなので安心してほしい。

ただし、撃破される回数が多いと最終的な戦績が悪くなってしまうので無茶はほどほどにしておこう。



修復には一定時間必要で、その間は味方も無防備なので注意！　安全を確保した上で修理してもらうか、ほかの味方に近くの敵を倒してもらおう。共倒れになるような事態は避けたいところ。

ポイント5 ハウンドやスーツをカスタマイズしよう！

戦闘を重ねることで、新たな武器やスーツのタイプが開発可能になる。新しい武器などは、カスタマイズ画面でSTEと、戦闘中にエネミーが落とす素材アイテムを消費することで生産が可能になる。また、武器にはタイプごとに熟練度というものがあり、上昇すると、その熟練度に応じて強化が可能になる。武器の強化には、同じく素材アイテムを使用するぞ。

こうして、敵を倒して素材を集め、そして生産、強化を繰り返すことでスーツの能力を上げていくのだ。



さまざまな武器を生産して、自分にあった装備を探してみよう！　なお、装備の変更もここでセットする。



強力な武器の生産や所持武器の大幅な強化には多くの素材が必要。計画的に改造していこう！

『スティールクロニクル』ライターインプレッション

本作をいち早くプレイしてきて興奮気味の本誌ライター陣が、早速その感想を披露！　これからプレイするという人には、ぜひ参考（?）にしてほしい！

仲間と助け合うことがかなり大事！

ちくわ

本誌の各紹介記事＆読者ページ担当のライター。味方誤射率は編集部一。

FPS（一人称シューティング）大好きな私としては見逃せなかった本作ですが、思った以上に操作もしやすく、何より「味方の役に立つ」ことがCP（コープポイント）という、ハウンドクラス経験値とは別のポイントになるのがかなりうれしいです！

こういうゲームって敵の撃破率やミッション貢献率が最重要なことが多く、仲間そっちのけで敵撃破の腕ばかりが注目されがちですけど、本作では仲間を助けた人にはちゃんと別のご褒美があるんですよ。仲間との連帯感、マジハンパないです！　あ、ただし救助に向かって二次災害に合うのだけはカンベンな！



ちくわのお気に入り武器&ハウンド

スティールスーツタイプ：重火力型
武器：回復グレネード、ガトリングガン

この熱血主人公なハウンドは、セリフだけでも血潮がたぎりますな！　お気に入り武器の回復グレネードは、味方のシールド回復のみならず、壁などで跳ね返せば自分も回復できます。ガトリングガンはすごい勢いで弾をばら撒けますが、射撃中は移動できないという男の武器です！

男は黙って一点強化！

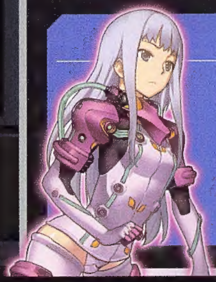
age

カードゲームからFPSまで、いろいろなゲームをプレイするマルチゲーマー。

やや扱いの難しい武器は、ほかよりも火力が高いなど「使いこなせば強力」という感じの武器があり、好感触。

武器の強化に関しては、もともと高火力のものが好きなんで、火力の高い武器をチョイス。そしてそれを集中して強化することで火力に特化したかたちにしてみたり。強化することで弾数も増えるので、無補給の闘える時間が増えるのがうれしいところ。

平均的に強化するかは悩みどころだけど、最初から好戦績を臨むなら、自分に扱いやすい武器を特化して強化するのがオススメかな。使い込めば熟練度もモリモリ上がるしね。



ageのお気に入り武器&ハウンド

スティールスーツタイプ：重火力型
武器：ロケットランチャー　グレネード・ランチャー

とにもかくにも火力が一番！　やられる前にやればいいんですよ。高火力の武器は弾数も少なめなんで、補給ボックスの位置と補給のタイミングの把握が必須だけどね。ハウンドは悩んだ結果この娘に。可愛ければなんでも……いや、なんでもないっす（笑）。

弱点を撃つのが気持ちイイ！

OYZ

メインは2D格闘ライター。ただ、最近はFPS系統のゲームに浮気中。

鋼鉄虫には、それぞれオレンジ色に光る弱点があり、そこを攻撃するとド派手なエフェクトが……。慣れてくれば、ザコ敵を次々撃破でき、一掃できれば気持ちよさが倍増。固い敵でも瞬時に撃破できるそう快感は、病み付きになる面白さ。

また、巨大ボスエネミーになると、この弱点の面積が大きかったり、殻を破壊すると出現したり、巨大な体の上の方にあったりと多種多様。この武器では届かないかな？　あの武器ではダメージ効率が悪いかな？　と、敵に合わせた武器選びも必要になる。シューティングゲームだけど、戦略も楽しめるゲームだ！



OYZのお気に入り武器&ハウンド

スティールスーツタイプ：突撃型
武器：ショットガン、回復グレネード

ショットガンの気持ちよさは格別。遠距離だとただの弱い武器だけど、近距離になるとザコ敵なら1発で撃破。弱点の面積が大きなボスには、これが全弾ヒットするので、与えるダメージ量がすごいことに。接近するのが難しいボスには厳しいけど、そんなテクニカルな所も○。

豊富なカスタマイズも魅力！

ジョナ

かっこいいメカには目がないが、FPSの実力は下手の横好き!?

シールドを強化させることで耐久力が上昇し、パフォーマンスの幅が飛躍的に広がる。だからといって、無理に敵陣に乗り込むと蜂の巣にされ、それどころか味方からの爆撃も全身で受け止め、「謀ったな！」なんてハメになり、双方が損をすることに（涙）。個人的には性能を活かして立派に貢献した暁には、機体カラーを真っ赤に染め上げて、気分は通常の3倍っていうのもいいかも!?　また、ハウンドのカスタマイズに用意されたアイテムはかなり豊富。髪型からスーツまで、きちんと正装してから戦場へ向かおう！　まずは、服をタンクトップにして、と……。



ジョナのお気に入り武器&ハウンド

スティールスーツタイプ：突撃型
武器：インドラ、グレネード・ランチャー

斬って散ってこそ戦場の華！　というわけで、スーツは突撃、武器はインドラがお気に入り！　あとは、グレネード・ランチャー。便利ですよーこれは。爆風のダメージ範囲が広いので、斬ってもキリがない敵の群れを一層できてしまう優れ物。飛距離も出るので離れていても問題なし！



『スパⅣ AE』から一年……闘いの火ぶたが再び切られる

いざ、激闘の新たなステージへ!!

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012 真・開幕指南書

アーケード・家庭用を舞台に闘いの新章が始まる! 一年を経て現れた、期待の新バージョン。稼働後ダッシュに役立つ情報満載の特集で最新情報を追うぞ!

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：1レバー＋6ボタン
■稼働日：2011年12月2日
■使用基板：TypeX2

What's Ver.2012

39キャラクターの性能を全面的に刷新!!

本作『スパⅣ AE Ver.2012』は、『ストⅣ』、『スパⅣ』シリーズの最新版となるタイトル。アーケード版(2010年12月稼働)／家庭用版(2011年6月発売)の『スパⅣ AE』から、キャラクター性能をチューニングした「調整版」という位置付けのもの。非常に多くの調整が施され、対戦事情を一変する可能性を秘めている。闘いの第二幕がこれから始まるのだ!

アーケード版 2011年12月2日稼働
家庭用機版 2011年12月13日配信



全プレイヤー必見の調整点一覧はP008からやでぇ!!

カプコン開発者"開幕"インタビュー!

『Ver.2012』はこうして生まれた

『スパⅣ AE』の調整版が、いよいよ稼働する。ますます高まる世界中の『スパⅣ AE』シーンの熱気から生まれたこの『Ver.2012』、どんな狙いが込められているのか。『スパⅣ AE』綾野智章アシスタントプロデューサー、玉村バトルディレクターが語る開発の経緯!

『スパⅣ AE』に求められるものは何か?

——『Ver.2012』の開発意図、コンセプトは?

綾野　まず『Ver.2012』開発の決定打となったのが「EVO 2011」でした。結果的に「ふ〜ど」さんのフェイロンが優勝したものの、ユン・ヤンの活躍は目覚ましいものがありました。あの時点で新キャラクターとしての役割は終わったかなと思いました。

玉村　そこでまず個々の強さの見直しを最優先事項として設定しました。また、あくまでも『スパⅣ AE』のリチューンという位置付けにしたかったことから、システムに対する調整や変更は入れないでおこうとしました。そこには、システムから来るテクニックや読み合いなど、これまで培ってきた努力というものを無駄にさせたくないという思いが込められています。

綾野　実は、通常投げや当て身技の仕様見直しなど、大胆な調整案が開発の初期の初期には存在してたんですよ。ただ、システム面の大幅な追加や変更はプレイヤーの皆さんへ意図しない混乱を与えてしまいますし、『スパⅣ AE』の持ち味を失わしめてしまうと判断しました。

玉村　今回の調整では、なるべく『スパⅣ AE』でできたことは残し、かつ新しくできることや立ち回りに変化を持たせ、そして強さのバランスを取る、というものにしました。一部プレイヤーに向けてというのではなく、それを含む『スパⅣ AE』を楽しんでいる皆さん全員に楽しんでほしいと考え、アッパー調整を目指したコンセプトにしています。

——調整に際し、「プレイヤーが求めるもの」はどうお考えでしたか?

綾野　プレイヤーの皆さんは実にさまざまなことを求めていたと思います。このことは公式サイトのブログに対するコメントなどからも感じていました。あ、ちなみに公式サイトのブログのコメントですが、

※本文中では、ゲームタイトルについて以下の略称、別表記をしています。
●『スパⅣ AE Ver.2012』(2011年12月から稼働の新版)　→『Ver.2012』
●『スパⅣ AE』(2011年12月までの版)　→『スパⅣ AE』、「現行バージョン」

公式サイトに載っていない痛烈なコメントにも目を通しています。僕にとって批判はご褒美みたいなもんですから。

玉村　調整に限定して考えますと、プレイヤーが求めることは①キャラクターの技強化（ヒット効果、ダメージ値、動作フレームの見直し、状態設定など）やキャラクターの技追加などで、**これまでと違った闘い方や立ち回り、コンボができるように**なる。②**『スパⅣ AE』でできたことが、できなくならないよう**にする。③コマンドの変更や調整を施し、**暴発や出しにくさの改善**をする。④**システム上の不具合や不備への対応**を（ガード不能やキャラクター別の当たり抜けなど）をする。⑤**バトルシステムの見直し**をする……などではないかと考えました。①～④においては、バランス調整も踏まえて可能な限り今回の『Ver.2012』で盛り込んでいます。

綾野　⑤については……え～、これは続編の役目でしょう。それまでに僕がカプコンに在籍することができたらチャレンジしてみたいですが（笑）。

玉村　『Ver.2012』はあくまで現行バージョンのリチューンとして捉えています。ですのでプレイ経験が無駄になるような調整を皆さんは望んでいないだろうと考え、②は特に気を付けました。これはバランス調整も踏まえての対応が必要ですので、なかなか難しいところでした。一例として分かりやすいものは、ユンの雷撃蹴やしゃがみ中Ⓟに関する調整でしょう。ユンの雷撃蹴は、ヒット時とガード時の相手硬直と着地硬直を増やすことで、弱体化が入りつつも発動時の高さ管理さえ的確にできれば、現行バージョンのような固めやコンボができるようにしています。しゃがみ中Ⓟは、ダメージの調整にとどめ、しゃがみ弱Ⓚからの定番コンボや、しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→遠距離立ち中Ⓟなどは以前と同じようにできるよう残しました。ほかのキャラクターも含め、いろいろあるのですが、これは実際にプレイして確かめていただければと思います。

――ロケテストでのアンケート＆ノートの意見を見ていかが感じましたか？　また、採用した意見がありましたら、その根拠となるものは？

綾野　今回は、多くのロケテストと素早いレスポンス、そしてそれをできる限り公開していきたいと考えていました。ロケテストの段階で「ここをこう変更した」と具体的に公開したり、ロケテストの実況動画を配信するといった展開はアーケード業界でもそう無かったのではないでしょうか？　少なくとも『ストリートファイター』の歴史ではイレギュラーな展開であったことは間違いありません。じゃあ、どうしてそんなことをしたかというと、早い段階で我々の動きをプレイヤーの皆さんに見てほしかった、そして意見が聞きたかったからです。そのためにブログでも意見を求めましたし、アンケートも取りました。さらにコミュニケーションノートも設置しました。そこで得られるプレイヤーの積極的な意見だけでなく、実際に皆さんから現場で聞き取るなど「足を使って」意見も取りました。攻略系の掲示板や、ツイッターなどのつぶやき、そしてSNS、動画配信実況の視聴も絶えずしていますよ。



2011年7月末に開発発表。8月末～9月末にロケテスト。そして12月初旬に稼働。極めてハイペースで進行した開発作業。期待も日に日に高まっていった。



ロケテストコミュニケーションノート。プレイヤーの「生の声」が文字や絵で綴られている。いくつかのコメントには綾野APが直筆で返答をしていた。

玉村　開発に当たっては、ロケテストの機会に多く恵まれ、とても良かったと思っています。海外のプレイヤーからロケテスト会場で直接ご意見をいただいたこともありました。改めて本当にありがとうございました。アンケートはすべて開発にて大事に保管してあります。ロケテスト会場で配布しましたキャラ調整内容チラシも皆さん手に取っていただいたようですので、やって良かったなと思っています。ご意見をいただいたプレイヤーの皆さんには、キャラクターの持つ印象から強さを求める人、具体的にフレームの指定をしてくる人、キャラクター調整以外のところに意見や提案をする人、新キャラクターの追加を要望する人などさまざまなタイプの方がいらっしゃるんだと痛感しました。また多種多様な意見の印象を受けるとともに、調整だけとはいいつつも、いろいろ期待度が高いと感じました。実際にゲーム中に採用した意見をということで、いくつかご紹介させていただきます（注：11ページ「精進のコラム」にて掲載）。

現段階でやれることを追求 プレイヤーの研究にも期待！

――「ここを見てほしい」というポイントは？

玉村　『Ver.2012』はキャラクターの強さの全体バランス調整を目的としてキャラクター調整を施しましたので、1体1体のここをというよりは、全体バランスに注目していただければと思います。キャラクター同士の相性などもありますので、横一列のバランスというわけにはいきませんが、現行バージョンよりもユーザーさんたちの使用キャラクターがばらけるのではと期待しています。

綾野　その傾向は先月号のアルカディアさんにも現れていたのでは？「『Ver.2012』の強キャラはだれだ!?」という記事（注：No.139・22ページ）では、明確にキャラクターが絞り切れてなかったですよね？　ライターさんの「間違えていたらかっこ悪い」という思惑もあったかもしれませんが、それでも『スパⅣ AE』のときはユン、ヤン、フェイロン、C.ヴァイパーと明確で出ていたように記憶しています。

――調整をする上で苦労した点は？

玉村　これまでの質問に対する返答にもありますが、『スパⅣ AE』でできたことを可能な限り減らさずキャラクターの調整を加えることと、新しくできることや変化を増やすことが苦労した点です。ほかには、初期から居るキャラクターについて。ある意味、『ストⅣ』から調整を続けているようなものなので、新しい要素を入れづらいところが苦労しました。新しいゲームシステムや、必殺技の追加などは続編に任せるとして、現段階でやれるところギリギリまではやり切りました。

――調整で面白くなった（と自負する）キャラクターと、その理由があれば教えてください。

玉村　注目してほしいキャラクターは、コーディー、ハカン、殺意の波動に目覚めたリュウです。単純に強くなったと感じるキャラクター他いろいろ居ますが、面白いと感じるのは上記の3体ですね。特に最も大きな変化を受け、面白くなったのはハカンではないでしょうか。バトル開始時からオイル塗布状態になる仕組みが入ったことで、以前よりも強気に攻められる、行動が最初から拡張されている点が大きく影響すると思います。もちろん通常技や必殺技が見直されている部分や、新しくできることが増えたことも理由としてあります。「めちゃくちゃ強くなった」とはいえませんが「とても面白くなった」とはいえるでしょう。

綾野　僕はリュウを推しますね。強昇龍拳の調整や、中足の調整などは開発が主体というよりは皆さんの声で実現したようなものですから。そこに滅・昇龍拳の存在意義が加わり、プレイヤーの研究が進んでいけば、いい化学反応が見られるのではないでしょうか？

――ロケテスト終盤で、リュウのしゃがみ中Ⓚや豪鬼の百鬼襲からの斬空波動拳など、かなり重要な調整内容が突然加わり、大きな話題になりました。

玉村　調整作業自体は常に続いていましたので、意見や反応をもらえるロケテストの機会があれば、たとえ少ない変化であってもユーザーさんに触ってもらいたいというのが当時の理由でした。しかも最後のロケテストだったので、チャンスは使うべきだという判断です。

綾野　……にしてもリュウの中足調整についてはツイッターなどで大反響でしたね。これは本当にギリギリまで判断に迷っていました。「入れる」、「入れない」の議論を何度も繰り返したのですが、最後は「リュウの中足をみんなが待っている」という期待にこたえるべきであると判断しました。

――最後にプレイヤーへ一言お願いします。

綾野　『Ver.2012』は稼働直前となりますが、PPとBPは完全に引き継がれますので、12月3日の配信日直前まで現行バージョンを楽しんでください。そして、『ストⅣ』シリーズの集大成となる『スパⅣ AE Ver.2012』を楽しんでください！　2012年3月3日にはいよいよCAPCOM公式全国大会が開催されます（注：45ページで紹介）。公式全国大会は『スパⅣ AE Ver.2012』での開催となり、早いところでは年内にも予選を展開する店舗もあるのではないでしょうか。ぜひとも年内から積極的に予選に参加していただいて、そして優勝をもぎとってください！

ピッタリのキャラクター選びに超お役立ち間違いナシ!

『スパⅣ AE Ver.2012』全39キャラクター クロスレビュー

アルカディアの対戦格闘ゲームライター&スタッフが『Ver.2012』をチェック！ 経験と独自の視点で、キャラクターの秘めたる力を分析する。これまでプレイしていた人も、これからプレイする人も、ココを読めば、キミに向いたベストのキャラクターが見付かるかもしれない。

大幅にキャラクター性能に変更が施された本作。その影響がある部分をより効果的に、実戦に即してお伝えする方法として、本特集では「クロスレビュー」形式を採用した。右記ルールに従って、キャラクターの大きく変わったところとその可能性について、レビュアーが自らの視点と見解に基づいて、解説しているぞ！



各キャラクター、二名のレビュアーのコメントを掲載している。同じキャラクターの同じ変更点でも、レビュアーによって評価が分かれるケースもあるのがポイント。

初めに必読！ クロスレビューのルール

任意に選んだ『スパⅣ AE Ver.2012』の39キャラクターをレビュアーが体験。「キャラクター選びの指針となること」をテーマに性能の変更点を軸にしたキャラクターのポイントや可能性を解説している。以下の紹介でもお分かりのように、レビュアーは個性あふれる六人。対戦格闘ゲームにおいては精鋭ながら、プレイ傾向が異なる点に注目。また、数字はレビュアーの「お気に入り」度を示す。性能の優劣を示すものではないことに注意してほしい。

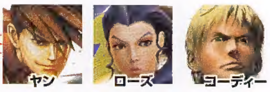
レビュアー陣紹介

この企画のために、好みや得意分野・キャラクターがそれぞれ異なる個性派レビュアーが集まった。いずれも『スパⅣ』シリーズにかけてはちょっとうるさい(?)、ベテランプレイヤーだ。

ケンちゃん

本誌ライター。長きにわたる格ゲー経験に裏打ちされた視点で、総合的な分析が得意。どんなキャラも大抵こなせる。

得意キャラ



伝説のオタク

本誌ライター。とにかくテクニカル系キャラを愛し続ける技巧派プレイヤー。キャラ差があっても努力で克服する派。

得意キャラ



まじまじん

エンターブレインの編集者(1号)。手先の器用さは社内随一。自ら「器用神」と名乗るほど。難度の高いコンボに燃える。

得意キャラ どんなキャラクターでもおまかせ!

よるよる

本誌ライター。いかに手軽、鮮やかに闘えるかがキャラ選びのテーマ。強キャラ志向が強く、ある意味中級プレイヤー代表。

得意キャラ



はなだ

本誌ライター。対戦格闘ゲームだけでなく音楽ゲームもおまかせ。扱いやすさもキャラクターの重要要素と考える。

得意キャラ



アンドウマリ

エンターブレインの編集者(2号)。あらゆる格ゲーに精通。初心者指導に定評アリ。今回はサブキャラを選ぶポイントを採点。

得意キャラ



キャラクター変更点ALLガイド

このページからP017までの下段は、『スパⅣ AE Ver.2012』の全キャラクターの全変更点を一挙公開するぞ！ 稼働スタートダッシュに役立てよう。

カプコン開発陣からの「開発のテーマ」コメントも記載。プレイしながら確認しやすいリスト形式で全項目を掲載している。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
リュウ	通常技	しゃがみ中Ⓚ	攻撃判定の持続を3F→5Fに。
		近距離立ち強Ⓚ	通常ヒット時とカウンターヒット時での有利Fを統一。
	特殊技	鳩尾砕き	ダメージを40＋50（合計90）→40＋60（合計100）に。
	必殺技	波動拳	弱・中・強のダメージを60→70にアップ。削りダメージは変更なし（15）。
			EXがカウンターヒットした時の追撃制限を変更。すべての技で追撃できるように。
		空中竜巻旋風脚	前方ジャンプから出したとき、動作軌道にブレーキがかかるタイミングを3F遅く調整。
		強昇龍拳	1ヒット技に。ダメージを持続1F～2Fは160に、持続3F～14Fは60に。 開始から4Fまでを完全無敵。空中追撃不可能。 EXセービング、スーパーキャンセル不可能。
	UC	滅・昇龍拳	持続3F目の攻撃判定を上方向に拡大。
	開発テーマ（from カプコン）		滅・昇龍拳を選ぶ意義の見出しと、リュウらしさの若干の復活。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
ケン	通常技	遠距離立ち強Ⓚ	発生を12F→11Fに。 ヒット時の攻撃側の硬直を4F短縮。ヒット時1F有利、ガード時3F不利に。
		しゃがみ強Ⓚ	全体Fはそのままで発生を7F→8Fに。
	特殊技	ターゲットコンボ	2段目の攻撃判定を下方向に拡大（しゃがみ状態の相手に当たりやすく）。
			近立ち中パンチのキャンセル可能Fを開始8F～20Fに延長。
		紫電カカト落とし	フェイント動作の全体Fを27F→24Fに。
	必殺技	EX昇龍拳	ダメージを70＋30＋30＋50（合計180）→80＋30＋30＋60（合計200）に。
	開発テーマ（from カプコン）		『スパⅣ AE』現行版での長所や使い勝手を踏襲しつつ、細かい点を伸ばしていく。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
春麗	通常技	しゃがみ弱Ⓚ	攻撃判定を根元方向に拡大。
		近距離立ち強Ⓟ	ヒット時の相手側の硬直を1F延ばし、ヒット時に攻撃側が2F不利に。
			ヒットバック距離を短く。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
春麗	通常技	しゃがみ強Ⓚ	スタン値を100→150に。
	特殊技	鷹爪脚	レバー↓＋中Ⓚだけはなく、レバー↑＋中Ⓚでも発動可能に。
		金的蹴	カウンターヒット時の相手側の硬直を3F長くし、3F有利になるように。
		天空脚	攻撃判定を下方向に拡大してしゃがみの相手にヒットしやすく。
	必殺技	EX百裂脚	開始直後の移動量を増やしてリーチを延長。
		強スピニングバードキック	ダメージを30×9（合計270）→40＋20×8（200）に。
			近距離立ちⓅ強からキャンセルで全段ヒットするように調整。
	UC	気功掌	発生を10F→9Fに。
		鳳扇華	攻撃判定を『スーパーストリートファイターⅣ』と同様に。
	開発テーマ（from カプコン）		バトルでの安定性向上にポイントを置いたマイナーチェンジ調整。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
E.本田	必殺技	スーパー頭突き	弱の開始から14Fまでを上半身完全無敵に。
			弱の持続2Fまでのダメージを130→100に。
			中の開始から10Fまでを飛び道具無敵、足元完全無敵に。
		強百裂張り手	最終段の攻撃判定を前方向に拡大。
		EX大銀杏投げ	EXのスタン値を50＋50（合計100）→75＋75（合計150）に。
	UC	震・大蛇砕き	簡易コマンドを変更。
		スーパー鬼無双	1段目で相打ちになった場合でも相手をKOできるように。
	開発テーマ（from カプコン）		"スーパー頭突き"に再度焦点を当ててのマイナーチェンジ調整。

リュウ

注目の調整

- ●波動拳のダメージアップ
- ●強昇龍拳のダメージアップ
- ●空中竜巻旋風脚の移動距離が長く

伝説のオタク

波動拳と強昇龍拳の威力が高くなっている。従来通りの「跳ばせて落とす」戦術がより強力になった。また、空中竜巻旋風脚の移動距離が長くなっている点も見逃せない。遠距離から奇襲として使いやすいので、接近が困難とされるダルシムやガイル、飛び道具を持つキャラに対しての有効な接近手段となりそう。

はなだ

強昇龍拳の段数1ヒット、EXセービング～キャンセル不可能に変更。攻撃判定の問題で画面端で弱竜巻→強昇龍などのコンボが不可能になった。その分、無敵持続が4Fになり、威力も160と前作よりも高くなっているので、対空攻撃単体で見れば一番威力が高い。連続技に組み込むときは中昇龍拳を、対空で使うときは強昇龍拳を使おう。

ケン

注目の調整



ターゲットコンボの強化も、目立たないながらも強化に貢献しているポイント。コンボの分岐も増える?

まじまじん

しゃがみ強Ⓚが立ち弱Ⓟからつながらなくなったものの、投げを絡めた攻めは健在。ターゲットコンボの強Ⓟへの派生にディレイをかけられるようになり、暴れつぶしにも使えて、さらに、攻めのバリエーションが豊富に！　また、前強キックのフェイントも全体動作が短くなり、投げからの新たな起き攻めができそう。

アンドウマリ

跳ばせて落とす、けん制、めくり攻めや移動投げなど、やれることが多い上に使いやすいオールラウンダー。強昇龍拳の威力が元通りになり、連続技やぶっ放しなどのそう快感もばっちり。ウルコンは状況や、相手キャラによって使い分けられる価値があるので、自分のスタイルを構築するまで長くつきあえる良バランスのキャラ。

春麗

注目の調整

- ●金的蹴がヒット時＋3Fに
- ●EX百裂脚の開始直後の移動距離が長く
- ●気功掌の発生が早く

アンドウマリ

リーチの長い遠距離立ち強Ⓟや遠距離立ち中Ⓟ、ヒット時にダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚなど、通常技でのけん制がメインとなるのは今までと変わらないので、非常に取っつきやすいキャラクター。EX百裂脚が連続技に用いた際に届かないor空振りする不満点が解消されたので、安心してボタンを連打できるようになった。

よるよる

強版スピニングバードキックをコンボに組み込むことで火力アップを図れる場面が増えるはず。百裂脚など、細かな強化が増えているが、これが影響してランク上の強さが変動するということはなさそう。周りのキャラクターがどう弱体化するかが、最終的な強さの評価に関係してくる。鷹爪脚のコマンドが簡単になったのはうれしい。

E.本田

注目の調整

- ●弱スーパー頭突きが上半身無敵に
- ●中スーパー頭突きが下半身無敵に
- ●EX大銀杏投げのスタン値アップ

はなだ

弱スーパー頭突きの上半身無敵が復活。『スパⅣ AE』ではゲージが無いときの対空手段に悩まされたが、『Ver.2012』では弱頭突きをメインに相手の空中からの攻めをさばきやすくなった。また、強百烈張り手の攻撃判定が大きくなり、一部のキャラのしゃがみヒット時につながらなかった部分が解消されたこともうれしい。

ケンちゃん

スーパー頭突きの性能変化で守りが固くなった印象。ダメージは下がったものの弱版の上半身無敵が復活しているので、タメさえ完成していればある程度信頼できる対空があるのは強力。さらに足元無敵の中版を使えば、中足系に一方的に勝てるという親切設計。強百裂張り手の判定強化でカスヒットが減ったのもいい感じ。

ブランカ

注目の調整

- ●ロッククラッシュ（最大タメ時）がヒット時＋5F
- ●ローリングアタックのダメージアップ

アンドウマリ

素早い突進技とリーチの長い通常技を備え、↖＋強ⓅとEXローリングアタックという強力な対飛び道具の技を持ち、苦手なキャラが少ないバランスの取れたキャラ。今回はローリングアタックから起き攻めを狙えるようになったので、サプライズフォワードでの裏回りと中段のロッククラッシュが重宝しそうだ。

はなだ

ロッククラッシュ（最大タメ）がヒット時に＋5F有利に変更され、ヒット後にライトニングキャノンボールがつながるようになった。そのほかでは、強orEXローリングアタックヒット後はダウンを奪えるので、強ローリングアタック→しゃがみ強Ⓚといった連続技から起き攻めを仕掛けられるのがポイント。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
ブランカ	特殊技	ロッククラッシュ	最大タメヒット時の相手側の硬直を3F延ばし、ヒット時に5F有利を取れるように。
			ヒット時、ガード時のヒットバック距離を短縮。
		ジャングルホイール	ヒット時のブランカ側の全体動作Fを1F延長。
	必殺技	ローリングアタック	ダメージを弱100→110、中110→120、強120→130、EX110→120に。
			強とEXの持続2Fまでにヒットした場合は、相手が吹き飛ぶように。
			EXの持続2Fまでにヒットした場合は追撃ができるように。
		EXバーチカルローリング	ヒット時は相手が吹き飛ぶようにし、ガード時はこれまでより相手に近い距離に着地するように。
			ガード時の着地硬直を5F延ばし7F→12Fに。
	開発テーマ（from カプコン）		ローリングアタックのリターンとリスクの見直しで、自分も相手も納得できるように。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
[illegible]	通常技	しゃがみ弱Ⓟ	攻撃判定を根元方向に拡大。
		遠距離立ち強Ⓟ	ヒット時に相手が吹き飛ぶように。
		しゃがみ強Ⓚ	動作中のやられ判定を縮小。
	必殺技	弱スクリューパイルドライバー	スタン値を100→150に。
		EXバニシングフラット	ダメージを80＋50（合計130）→90＋50（合計140）に。
			スタン値を50＋50（合計100）→100＋50（合計150）に。
	開発テーマ（from カプコン）		強さに大きく変化を出さない程度で新しい可能性が見出せるように。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
[illegible]	特殊技	フライングメイヤー	発生を4F→3Fに。
		フライングバスタードロップ	発生を4F→3Fに。
		スピニングバックナックル	ダメージを90→100に。
		リバーススピンキック	開始6Fから着地までの間を投げ無敵に。
			ヒット時の相手側の硬直を1F延ばし、攻撃側が5F有利を取れるように。
	必殺技	ソニックブーム	弱・中・強・EXすべて、カウンターやられ判定を弾発射までに短縮。
		サマーソルトキック	根元部分のダメージを弱100→110、中120→130、強130→140に。
	UC	ソニックハリケーン	ダメージを90＋30×4＋90に変更。追撃時に与えられるダメージを増加。
	開発テーマ（from カプコン）		『スパⅣ』から『スパⅣ AE』で変更となった部分を中心に、全体のバランスに合わせて再調整。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
[illegible]	通常技	立ち弱Ⓟ	攻撃判定の持続を1F→4Fに。
			ヒット時の相手側の硬直を1F延ばし、ヒット時に攻撃側が2F有利を取れるように。
	必殺技	ヨガブラスト	EXのダメージ配分を90＋50に変更。
			中、強の動作中のやられ判定を縮小。
			強ヒット後に、すべての技で追撃できるように。
			弱、中ヒット時の攻撃側の硬直を10F短縮。
			強ヒット時の攻撃側の硬直を5F短縮。
			弱・中・強・EXでヒット時はクイックスタンディング不可能に。
			弱、中、強はボタン放し入力で発動不可能に。
	SC	ヨガインフェルノ	ダメージを60×5（合計300）→75×2＋60×3（合計330）に。
	開発テーマ（from カプコン）		全体バランスに大きな影響を及ぼさない程度で一部の技についてダメージ見直しと、使い勝手の向上をする。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
[illegible]	通常技	近距離立ち強Ⓟ	攻撃判定を下方向に拡大して、しゃがみ状態のリュウなどに密着でヒットするように。
	必殺技	バッファローヘッド	ダメージを中100→120、強100→140、EX100→150に。
		ダッシュスウィングブロー	地上の相手にヒットしたときのヒットバック距離を短くし、しゃがみ中Ⓟなどがつながりやすく調整。
	UC	ダーティーブル	ダメージを300→399に。
			コマンドの簡易入力を、『スーパーストリートファイターⅣ』と同じに。
	開発テーマ（from カプコン）		『スパⅣ AE』で全体的に減少したダメージ火力を中心に見直しを掛ける。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
バルログ	通常技	しゃがみ強Ⓚ	ダメージを90→110に。
	特殊技	コズミックスマート	ガード時の相手側の硬直を1F延ばし、ガード時に攻撃側が3F不利に。
		セービングアタック	攻撃判定を根元方向に拡大。
	必殺技	スカイハイクロー	ヒット時に相手が吹き飛ぶように。
			EXの攻撃判定を下方向に拡大して、しゃがみ状態の春麗などにヒットするように調整。
	UC	ブラッディーハイクロー	1段目の膝がヒットした場合、取りこぼさないように攻撃判定を拡大。
			コズミックスマートヒット時にコンボで繋がるように調整。
		スプレンディッドクロー	発生を9F→8Fに。
	開発テーマ（from カプコン）		万能キャラにはならない程度に、バルログ使いの方があと少しだけ改善してほしいと考えているであろう細かい部分の再調整。

ザンギエフ

注目の調整
- ●しゃがみ弱Ⓟの強化
- ●遠距離立ち強Ⓟの強化
- ●弱スクリューパイルドライバーのスタン値増加

まじまじん
攻めの主軸となる技のスタン値が上昇したので、少ないチャンスで敵を倒し切る能力に磨きがかかった。また、苦手キャラクターである豪鬼の遠立ち強Ⓚの硬直が増え、スクリューパイルドライバーで反撃できるようになった点も大きい。対サガット戦ではやられ判定が縮小されたしゃがみ強Ⓚに活路を見出せるかも。

はなだ
前作で驚異の吸い込み力をみせた弱スクリューのスタン値が50増加しており、その対となる打撃技のEXバニシングフラットは威力とスタン値が増加している。単純な強化が目立つので、今まで以上に接近戦を仕掛けるリターンは大きい。打撃と投げの二択を迫って、相手を気絶まで追い込んでみたい。

ガイル

注目の調整
- ●空中投げの発生が早く
- ●サマーソルトキックのダメージアップ
- ●スピニングバックナックルのダメージアップ

はなだ
ソニックブームが弾発生以降のカウンター判定が削除され、相打ちなどで手痛いダメージをくらいにくくなり事故率が減少。攻撃面では、リバーススピンキックのヒット硬直が5F有利になり、ヒット後に近距離立ち強Ⓟがつながるようになったため、セービングアタックLv2やグラップつぶし後の連続技の選択肢が増えた。

ケンちゃん
空中投げの発生速度上昇は当然のこととして、しゃがみグラップ、立ちグラップつぶしに使えるリバーススピンキックの性能強化が、かゆいところに手が届いた感じだろう。サマーソルトキック自体のダメージアップに加え、ソニックハリケーンの追撃ダメージアップと、キャラパワーの底上げがされている点は好感が持てる。

ダルシム

注目の調整
- ●ヨガインフェルノの威力アップ
- ●ヨガブラストの強化
- ●立ち弱Ⓟの強化

伝説のオタク
今作ではヨガブラストから起き攻めに移行しやすくなり、対空としてのリターンが向上した。←+弱Ⓟ→立ち弱ⓅⒸEXヨガフレイムの連続技が可能になり、ヨガインフェルノの威力が高くなった。ダメージ源が増えている。前作では天敵とされるユンとヤンがマイルド化した点は相対的に見て強化点といえる。

まじまじん
ヨガブラストが受身不能になり、そこからのヨガファイアやヨガカタストロフィを機軸にした起き攻めが強い。ヨガインフェルノのダメージが上がったがSCゲージがある場合は、積極的にEXヨガブラストを使うといいかも。反応次第では弱版も使うのもアリ。あと、近距離離戦でヒットさせて有利になる立ち弱Ⓟの固めも強そう。

バイソン

注目の調整
- ●近距離立ち強Ⓟの強化
- ●バッファローヘッドのダメージアップ
- ●ダッシュスウィングブローの強化

はなだ
ダッシュスイングブローヒット後のやられ判定調整がされ、ブランカなどのしゃがみのやられ判定が小さいキャラクターにも連続技が狙いやすくなった。そのほかでは大きな変更点は無いので、ダッシュストレートやしゃがみ強Ⓚや扱いやすい通常技は変わらず主力。中距離戦でじっくり闘いたいプレイヤーにオススメだ。

アンドウマリ
強力な突進技による横押しと、近距離で「こすれる」しゃがみ弱Ⓟによる強引なスタイルのイメージが強いが、大幅に有利になる近距離立ち強Ⓚと、今回パワーアップした近距離立ち強Ⓟを用いたフレームを活かした攻めもできる器用なキャラ。アーマーキャンセルができるようになれば、ぐっと戦術の幅が広がるだろう。

バルログ

注目の調整



コズミックスマートの強化が注目点。防御能力は変化せず、攻撃能力のみが研ぎ澄まされた感覚だ。

ケンちゃん
防御面の強化は無いが、攻撃面ではかなり強化を受けている感覚。コズミックスマートガード時のリスク軽減、セービングアタックの攻撃判定強化は戦術の軸になるポイント。コズミックスマート→ブラッディーハイクローは空中、持続ヒットだけどつながっていいの？　というレベル（笑）。今後のカギを握りそう。

伝説のオタク
発生と無敵に優れるスプレンディッドクローは発生が早くなっているため、対空や反撃、連続技といった様々な場面で使いやすくなった。今作でも守りの要として重宝するぞ。また、ゴズミックスマートのスキが減少したため反撃を受けにくくなった点も見逃せない。移動投げとの二択がより強力になっている。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	しゃがみ中Ⓟ	攻撃判定を根元方向に拡大。
	特殊技	アングリーチャージ	アングリーチャージ効果中のタイガーアッパーカットのダメージを弱140→150、中160→170、EX240→250に。
	開発テーマ（from カプコン）		既に完成度の高いキャラクター。必要以上に触らないでおこう。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	立ち強Ⓚ	先端のヒット時のダメージを80→90に。
	必殺技	ダブルニープレス	弱・中・強のスタン値を50＋50（合計100）→100＋50（合計150）に。
			1段目ヒット時の相手側の硬直を1F延長。ダブルニープレス→EXセービング→ダッシュで攻撃側が5F有利を取れるように。
	開発テーマ（from カプコン）		対空性能は高め過ぎない程度にマイナーチェンジ。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
C.ヴァイパー	必殺技	サンダーナックル	EXの発生を27F→25Fに。
			EXヒット時のヴァイパー側の硬直を2F延長。
			中のダメージを120→110に。
			強の持続1F目まで投げ無敵に。
		EXセイスモハンマー	ダメージを120→100に。
			投げ無敵を削除。
		空中バーニングキック	通常のダメージを100→90に。
			EXが全段ヒットした後に強サンダーナックルやバーストタイムで追撃できるように。
	UC	バーストタイム	ダメージを480→441に。
			攻撃判定の位置を変更しコンボの中で拾いやすく調整。
		バーニングダンス	ダメージを380→410に。
	開発テーマ（from カプコン）		全体のバランスを考慮してダメージ量の見直しと、細かいポイントの調整。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	特殊技	ターゲットコンボ	2段目の攻撃判定を下方向に拡大し、しゃがみ状態のブランカなどにヒットしやすくなるように調整。
	必殺技	救世主キック	中をヒットさせたときに弱派生がコンボとなるように。
		EX銀河トルネード	吸い込み部分がヒットした際の相手側の硬直を7F延ばし、EXセービング→ダッシュで攻撃側が8F有利を取れるように。
	UC	ビッグバンタイフーン	空中の相手に最大10ヒットするように調整。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	開発テーマ（from カプコン）		キャラクターのバランスを維持しつつ、使い手にとって不満と感じていた点を使いやすく見直す。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	しゃがみ弱Ⓟ	すべての弱攻撃を連打キャンセルできるように。
	必殺技	プロペラトルティーヤ	開始から13Fまで打撃無敵、弾無敵に。
		ケサディーヤボム	EXがカウンターヒットした場合に壁バウンドダメージになるように。
			EXのタメ時間を390F→210Fに削減。
			EXおよび通常の最大タメがヒットした場合、攻撃側の硬直を10F短縮。
		カラマレスライディング	しゃがみ状態のバルログなどに近距離立ち強Ⓟ→カラマレスライディングのコンボを使用すると、相手にヒットしなかった現象を調整。
		ワカモーレレッグスルー	着地硬直を13F→10Fに。
	開発テーマ（from カプコン）		フォルテ使いのプレイヤーの楽しさアップを目指しつつも、全体バランスに大きな影響を及ぼさないレベルで調整。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	しゃがみ強Ⓟ	攻撃判定を上方向に拡大し対空技として使いやすく調整。
	必殺技	トルネードスルー	ダメージを弱150→160、中170→180、強・EX190→200に。
		セカンドロー	ヒット時の相手側の硬直を2F延ばし、EXセービング→ダッシュで攻撃側が9F有利が取れるように。
	UC	無空	突進開始から発生直前まで打撃無敵に。
			突進開始以降の投げ無敵を削除。
	開発テーマ（from カプコン）		『スパIV AE』になった際の調整内容を改めて見直し、アベルの強みがより分かりやすい形に再調整をする。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	ジャンプ中K	持続終了から着地まで足元を飛び道具無敵に。
		ジャンプ強Ⓟ	攻撃判定の持続を2F→4Fに。
	必殺技	昇龍拳	通常の昇龍拳の2段目の相手側のガード硬直を2F短くして、EXセービング→ダッシュで攻撃側が3F不利に。
	UC	丹田ストリーム	ヒットが確定した段階でセスを完全無敵に。
			しゃがみ強Ⓟからコンボで全段ヒットするように。
			ダメージを380→340に。
	開発テーマ（from カプコン）		セスの楽しさであるキャラクターの強みは残しつつ、現状維持を基本とした細かいポイントの見直し。

サガット

注目の調整
- ●しゃがみ中Ⓟの強化
- ●アングリーチャージの効果アップ

アンドウマリ
ここ一番で重要なダメージ源となるタイガーアッパーカットの強化ができるアングリーチャージの強化調整はうれしいところ。メインのけん制技が各種タイガーショットとなる典型的な「砲台」キャラだが、前作でも上位を狙えた高い性能はそのまま据え置き。弾の撃ち分けがきっちりできれば、頂点を狙えるだろう。

まじまじん
変更点は、アングリーチャージ後のタイガーアッパーのダメージ増加と、しゃがみ中Ⓟの攻撃判定が根元まで拡大されただけだが、天敵だったフェイロンや、ヤンが弱体化され、さらにライバルのユンの性能も下がったので、前作と仕様があまり変わらないということは、相対的に見るとパワーアップと言えるだろう。

ベガ

注目の調整
- ●立ち強Ⓚ先端の威力がアップ
- ●弱・中・強ダブルニープレスのスタン値がアップ

はなだ
メインのけん制技である遠距離立ち強Ⓚの先端ヒット時のダメージが10上昇。ダブルニープレスの初段ヒット時の硬直が長くなり、セービングダッシュを組み込んだ連続技が決めやすくなり、若干の火力上昇が見られる。調整されたのはこの二点だけなので、今までベガを使っていたプレイヤーは問題無くプレイできるはずだ。

伝説のオタク
連続技やけん制の主力となるダブルニープレスと立ち強Ⓚの性能が上がり、攻撃面が強化された。ダブルニープレス（1段目）→EXセービング～ダッシュからの連続技もつなぎやすくなっているので積極的に狙っていこう。優秀な各種無敵技も健在なので、まんべんなくどのキャラとでも闘える上位キャラになりえそう。

C.ヴァイパー

注目の調整
- ●EXセイスモハンマーの投げ無敵削除
- ●EX空中バーニングキック後追撃可能に
- ●バーニングダンスのダメージアップ

ケンちゃん
弱体化の調整を受けた影響は結構ありそうな感じがするが、結局強そうなC.ヴァイパー。コンボダメージが下がった感もあるものの、実際のところはウルトラコンボを決める状況が増えている気がする……。EXセイスモハンマーの投げ無敵削除は痛いけど、その代わりに強サンダーナックルが強いから、いいでしょ。

まじまじん
EXセイスモハンマーの投げ無敵が無くなったものの、中距離で当たれば以前はバーニングキックから追撃できない間合いでも、EXバーニングキックからは追撃が可能になった点は強み。バーニングダンスのダメージが上がったので、相手によってウルコンを使い分けるのもいいだろう。それ以外は、前作と同じ感覚で闘える。

精進のコラム
プレイヤーの声にこたえた調整内容例

6～7ページのインタビューで玉村バトルディレクターが語ってくれた「ゲーム中に採用されたプレイヤー意見」について、主な事例をここで紹介しよう。

●強昇龍拳（リュウ）の調整

玉村　この調整はあるプレイヤーさんからのご意見を取り入れ今回の調整となりました。技の性能や威力といった部分ではなく、キャラクター性や強昇龍拳の持つ技としての印象・そう快感といった観点からA4用紙2枚に過去のゲーム写真絵付きでびっしり想いが綴られたレポートを見たときは、これはこたえるべきだと思いました。

●さくら落とし（さくら）のコマンド調整

玉村　この要望も、アンケートやコミュニケーションノートに多くあったことや、技自体の性能には影響を与えないと判断し、採用しました。さくら以外のキャラクターのコマンドについても、皆さんの意見が多いもので対処できるものは対応しました。一部のウルトラコンボの簡易コマンドを『スパIV』仕様に戻したのもその一つです。

●EX疾空閃（ジュリ）の調整

玉村　ボタン組み合わせによる角度選択も意見を取り入れています。ただ、通常時の角度選択は、ウルトラコンボIIを選択したときに強力でしたので、風水エンジン中のみとして組み込みました。

●そのほか

玉村　ハカンのガードポジションがオイル塗布状態だと滑るのもユーザーさんのちょっとした意見から反映しました。ハカンっぽさを感じる点と、うまく使えば効果を発揮するところが面白いと感じたのが採用の理由です。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	遠距離立ち強Ⓚ	ダメージを60＋40（合計100）→50＋30（合計80）に。
			2段目ガード時の相手側の硬直を2F短くし、ガード時に攻撃側が2F不利に。
	特殊技	前方投げ	ヒット時の豪鬼側の全体動作Fを2F延長。
	必殺技	百鬼豪衝	中段属性から上段属性に。
		EX百鬼襲	EX斬空波動拳をキャンセルできるように。
	UC	天衝海輪刃	阿修羅閃空からキャンセルで出したときのダメージを400→421に。
	開発テーマ（from カプコン）		基本的には現状維持とし、全体のバランスを考慮してループ性のある攻めに関わる部分に対して調整を加えていく。後は新しくできることを足せれば。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	遠距離立ち中Ⓟ	必殺技キャンセルを可能に。
			ヒット時の相手側の硬直を1F延ばし、ヒット時に攻撃側が5F有利を取れるように。
		遠距離立ち強Ⓟ	攻撃判定の持続を3F→5Fに。
		しゃがみ強Ⓟ	ヒット時の相手側の硬直を1F延長。
		近距離立ち中Ⓚ	剛拳同士か近距離立ち中Ⓚを同時に発動すると、すり抜けてしまう現象を修正。
		近距離立ち強Ⓚ	1段目の攻撃判定の持続を2F→5Fに。
	特殊技	鎖骨砕き	攻撃判定を下方向へ拡大。
			攻撃判定の持続を2F→4Fに。
			腕の上方向のやられ判定を縮小。
			ヒットストップ時間を強攻撃と同様の長さに。
	必殺技	閃空剛衝波	弱の攻撃判定を前方向に拡大。
			中を『スーパーストリートファイターIV』の弱と同様の性能に変更。
			強を『スーパーストリートファイターIV』の中と同様の性能に変更。
		金剛身	中と強の当て身判定を拡大。
			スタン値を弱・中・強・EXすべて200に。
	SC	禁じ手・昇龍拳	発生を11F→3Fに。
	UC	電刃波動拳	攻撃判定発生までのレバガチャ回数で弾速が3段階に変化するように。
			すべての溜めレベルにおいて最終段のダメージを＋45。
			リベンジゲージ量を問わず、各レベルの攻撃が発生するために必要なタメ時間を共通化。
	開発テーマ（from カプコン）		電刃波動拳と閃空剛衝波に見直しをかけ、立ち回りでの有効性を高める。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	必殺技	強スパイラルアロー	攻撃判定の持続を1段目2F＋17F→7F＋12Fに変更。
		アクセルスピンナックル	弱・中・強・EXすべてガードバック距離を縮小。
	開発テーマ（from カプコン）		使われていなかった技に少しでも光を。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	立ち弱Ⓟ	ヒット時の相手側の硬直を1F短くし、ヒット時に攻撃側が5F有利を取れるように。
		近距離立ち中Ⓟ	近距離立ち中Ⓟからキャンセル烈空脚（強・EX）の1段目がヒットしないように。
		しゃがみ中Ⓟ	ダメージを65→55に。
	特殊技	直下落踵	ダメージを60→70に。
		遠撃蹴	ダメージを90＋60（合計150）→80＋50（合計130）に
			2段目をスーパーキャンセルを可能に。
	必殺技	烈火拳	弱の1段目と2段目の削りダメージをともに6に。
			中の1段目と2段目の削りダメージをともに7に。
			弱・中・強の2段目のガードバック距離を縮小。
			弱・中・強の2段目をガードされた場合の相手側の硬直を短縮し、ガード時に攻撃側が弱8F不利、中10F不利、強12F不利に。
		熾炎脚	弱の根元ヒット時のダメージを120→110に。
			中の根元ヒット時のダメージを140→120に。
			強のダメージを100＋60（合計160）→100＋50（合計150）に。
			EXのダメージを100＋50＋50（合計200）→100＋50＋40（合計190）に。
			弱・中・強・EXすべて1段目の相手側ガード硬直を1F短く。
		烈空脚	強のダメージを40＋40＋60（合計140）→35＋35＋30（合計100）に。
			弱・中・強・EXすべて相手を跳び越してからの攻撃がヒットしないように。
	開発テーマ（from カプコン）		キャラクターの強さを考慮しての調整。できていたことは可能な限り残す。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	必殺技	EX波動拳	Lv1のダメージを40＋60（合計100）→60＋60（合計120）に。
			Lv2のダメージを50＋70（合計120）→60＋70（合計130）に。
		EX春風脚	特定のコンボから立ち状態の相手にヒットさせた場合に相手を抜けてしまう現象を調整。
		さくら落とし	コマンド入力難度を厳しく、またボタン放し入力で発動できないように調整。
	開発テーマ（from カプコン）		暴発コマンド修正など、不満点の解消。

Ver.2012 真・開幕指南書

ルーファス

注目の調整
- ●中救世主キックのヒット時に弱派生からのコンボが可能に
- ●EX銀河トルネードの性能アップ

はなだ
ターゲットコンボ2段目の攻撃判定が下に拡大し、しゃがみ状態の低い相手にもヒット。EX銀河トルネードの吸い込み部分がヒットしたときの有利が8Fに変更。EX銀河トルネード（初段EXセービング～ダッシュ）→セービングアタックLv2という連続技が可能に。EX救世主キックが届かない位置の反撃技にも使えそうだ。

まじまじん
ターゲットコンボがブランカなどに対しても当たるようになったので、画面中央でもスペースオペラシンフォニーやファルコーンキックでの起き攻めにつなげられるチャンスが増えた。また、ユンやヤン、フェイロンといった苦手キャラクターが弱体化されたこともあり、猛威を奮う可能性は十分にある。

エル・フォルテ

注目の調整
- ●プロペラトルティーヤに無敵が追加
- ●ケサディーヤボムの性能アップ

伝説のオタク
強力な起き攻めは健在なので、プロペラトルティーヤの強化はうれしいところ。今作よりEXケサディーヤボムがカウンターヒットすると、壁バウンドした相手をワカモーレレッグスルーで追撃できる。これが決まればかなりの高威力なので、トスターダプレスなどを嫌がってセービングを使ってくる相手に対して狙ってみたい。

よるよる
相手の嫌がる行動が強化された印象。プロペラトルティーヤの無敵時間に苦しめられるプレイヤーやキャラクターが続出しそう。対策を知らない相手に対しては、無法なまでの強さを発揮できる点は変わらず。ランク上の強弱はともかくとして、対戦したくないキャラクターとしての地位は不動のものになりつつある。

アベル

注目の調整
- ●しゃがみ強Ⓟの強化
- ●トルネードスルーのダメージアップ
- ●セカンドローの強化

よるよる
セカンドロー→EXセービング～ダッシュ→しゃがみ強Ⓟは、無敵技の無いキャラクターには「荒らし」パーツとして機能しそう。無空も、ぶっぱなし技としてその地位を取り戻せる予感が。立ち回り面に影響する目立った強化は無いので、今まで通りの感覚で使えるのがうれしいところでもあり、相手にして辛いところでもある。

アンドウマリ
余裕のあるときの対空や、投げの対の選択肢に用いることができるしゃがみ強Ⓟの強化で、一点読みをする価値が上がった。空振り時のスキが大きく、通常投げよりリスクの高いコマンド投げのトルネードスルーは威力が上がった。序盤は通常投げを主軸に、勝負どころを見極めてトルネードスルーを仕掛けていきたい。

精進のコラム
ユン、ヤン、フェイロンはどうなる？

前作で「3強」と評価されていた、ユン、ヤン、フェイロン、弱体化が目立つ調整となっている。特に、ユン、ヤンに関しては、戦術の主軸となっていたいくつかの要素が弱体化しているため、立ち回りや連係、連続技を新たに練り直す必要がありそうだ。この2キャラクターの最大のウリともいえる、接近戦でのガードの揺さぶりは、弱体化こそしたものの、まだまだ見切られるレベルではなく、火力、気絶値ともに申し分無い。最強の位置には少し遠のいたように見えるが、まだまだ戦えるキャラクターではないだろうか。フェイロンに関しては、弱体化点が少なく、プレイヤーの努力次第でカバーできそうな点や、今まで「甘えて」いた点を修正すれば、前作とほとんど変わらない強さを発揮できる可能性も。懸念点は、ユン、ヤン、フェイロンともに、サガット、ザンギエフ戦に不安材料が増えたこと。ユン、ヤンは立ち回りに使う技全般の弱体化、フェイロンは一部のキャラクターに対してのみ成立していた高火力コンボの削除が響くはず。



どのキャラクターもまだまだ強いが、「できることが少なくなった」と物足りなさを感じる使い手は多いはず。



新たな面白さを追求したいのであれば、思い切ったキャラクター変更を視野に入れてみるのもいいだろう。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	近距離立ち中Ⓚ	ヒット時の相手側の硬直を1F延ばし、ヒット時に攻撃側が4F有利を取れるように。
	通常技	しゃがみ中Ⓚ	攻撃判定発生以降のFで攻撃を受けた場合に、カウンターダメージとなる現象を修正。
	特殊技	ソウルピエーデ	アクションの全体Fを33F→29Fに。
			攻撃判定を前方向に延長。
			持続中のやられ判定を縮小。
	必殺技	ソウルスパーク	弱、中、強の使用時のスーパーコンボゲージ増加量を20 →30に。
	必殺技	EXソウルリフレクト	開始から7F目まで飛び道具無敵に。
			弾反射判定が5F目から発生するように。
	必殺技	EXソウルスパイラル	ダメージを100→120に。
	UC	ソウルサテライト	発生を7F→5Fに。
			EXソウルリフレクトが暴発しやすい現象を調整。
	開発テーマ（from カプコン）		過去シリーズでの調整内容を振り返り、ローズ使いにとって不満となっていた部分の見直しを中心に。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	（忌流）しゃがみ中Ⓚ	ヒット時には攻撃側が1F有利、ガード時は1F不利と。
			動作中の脚のやられ判定を縮小。
	通常技	（忌流）しゃがみ強Ⓟ	動作中の被カウンターヒット時のダメージ倍率を通常の1.25倍に。
	通常技	（忌流）しゃがみ強Ⓚ	攻撃判定の持続を3F→5Fに。
	特殊技	（褒流）セービングアタック	Lv1ヒット時の相手側の硬直を3F延長。（これによりヒット時に最速でダッシュをすると有利不利が五分に）
	特殊技	（忌流）セービングアタック	Lv1ガード時の相手側の硬直を3F延長。（これによりガード時に最速でダッシュをすると有利不利が五分に）
	必殺技	逆瀧	中、強の最終段まで動作した場合にスーパーコンボゲージが＋10されるように。
			強の最終段ヒット時はクイックスタンディング不可能に。
	必殺技	蛇穿	EXを出したときのⓅボタンの組み合わせ（弱＋中 or 中＋強 or 弱＋強）によってヒット数が変化するように。
			EXの弾無敵を持続終了までに。
			弱・中・強で最終段一つ前の転がり部分ヒット・ガード時の相手側の硬直を4F延長。EXセービング→ダッシュで攻撃側がヒット時6F有利、ガード2F有利に。
			EXで最終段一つ前の転がり部分ヒット時の相手側の硬直を5F、ガード時の相手側硬直を4F延長。EXセービング→ダッシュで攻撃側がヒット時8F有利、ガード2F有利に。
	必殺技	EX復牙	ダメージを100→150に。
			移動速度をアップ。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	必殺技	EX復牙（遠距離蹴り）	壁跳ね返り後の発生を12F→7Fに。
	必殺技	EX復牙（遠距離蹴り）	ヒット時に追撃ができるように。
	UC	死点穴	攻撃判定の発生を9F→7Fに。
	開発テーマ（from カプコン）		よりテクニカルなキャラクターへと昇華すべく、細かいポイントでの強化を図っていく。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	近距離立ち中Ⓟ	発生を6F→5Fに。全体Fが24F→23Fに。
	通常技	近距離立ち強Ⓚ	立ち、しゃがみヒット時のヒットバック距離を短く。
	通常技	しゃがみ強Ⓚ	発生を12F→10Fに。この変更によって全体Fが33Fに。
	特殊技	しゃがみ挑発、ジャンプ挑発	ヒットしたときスーパーコンボゲージが70、ガードされたときスーパーコンボゲージが30増加するように。
	必殺技	空中断空脚	晃龍拳をEXセービングキャンセルした後にEX空中断空脚が全段ヒットするように調整。
			強のダメージを50＋40＋30（合計120）→50×3（合計150）に。
			EXの高度制限を変更し、これまでより1F早く発動できるように。
			EXのスタン値を100×（合計300）→100＋75＋75（合計250）に。
	必殺技	断空脚	強のダメージを50＋40＋30（合計120）→50＋40＋40（合計130）に。
	SC	必勝無頼拳	密着でヒットさせた場合に全キャラに全段ヒットするように調整。
	開発テーマ（from カプコン）		いろんな意味で『ストリートファイター』シリーズ最強のダンを目指すべく、さまざまなポイントにおいて調整……といってもダンの領域は出ないように。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	近距離立ち強Ⓚ	攻撃判定の発生を8F→7Fに調整。全体Fを24F→23Fに調整。ヒット時に吹き飛ぶように変更。吹き飛んだ相手はEXトマホークバスターでのみ追撃可能。
	通常技	しゃがみ強Ⓚ	攻撃の1段目がガードされたとき、相手のガード硬直を2F長く調整。
			動作中、頭部付近にしてあるやられ判定のみ、飛び道具無敵判定に。
	特殊技	ヘビーボディープレス	垂直ジャンプから出せるように。
	特殊技	ヘビーショルダー	垂直ジャンプから出せるように。
	特殊技	スラストピーク	攻撃がヒットした時の相手側の硬直を1F延ばし、ヒット時は攻撃側が4F不利に。
	必殺技	中トマホークバスター	動作開始から空中状態になるまで投げ無敵に。
	必殺技	EXコンドルダイブ	相手にヒットしたときは、動作終了まで飛び道具無敵を継続するように。
	UC	レイジングスラッシュ	コマンドの簡易入力を、『スーパーストリートファイターIV』版と同じに。
	開発テーマ（from カプコン）		全体的なキャラクター相性を踏まえた細かい調整を。

セス

注目の調整



前作と変わらぬ操作感でプレイできるセス。昇龍拳の若干の弱体化に注意して戦略を組み立てていこう。

ケンちゃん

丹田ストリームの不満点の解消、ジャンプ中Ⓚ、ジャンプ強Ⓟの強化点はあるものの、昇龍拳のガード硬直短縮は痛い。EXセービング→ダッシュでー3Fということは、リュウ、ケン、豪鬼の昇龍拳や通常投げが確定するってことだから、リスクが高くなっている。でも、キャラパワーはあるから台頭するのは確定でしょう。

よるよる

若干弱体化したものの、上位陣の弱体化を受けて、前作よりも高い評価を受ける可能性もある。一部プレイヤーからは、対戦していてつまらないとの声もあるピーキーな性能が持ち味だが、使ってみると体力の低さにストレスを感じることも。自由奔放かつ、独創性のあるプレイヤーに使ってみてほしいキャラクターの一つ。

豪鬼

注目の調整



遠距離立ち強Ⓚの弱体化がパワーバランスにどう影響するか。ザンギエフ戦がきつくなったのでは？

ケンちゃん

座高が高いキャラに圧倒的だった遠距離立ち強Ⓚの弱体化。前方投げの硬直増加、百鬼豪衝の上段判定への変化により、セットプレイが組み立てにくくなった点が気になる。努力で補えるだろうが、パワーダウンは否めない。阿修羅閃空→天衝海轢刃のダメージアップ、EX百鬼襲→斬空波動拳の新連係でどこまでイケるか。

よるよる

EX百鬼襲から新たな動きが加わったものの、前方投げ硬直増加、遠距離立ち強Ⓚの弱体化で失うものも大きい。弱体化が目立つが、基本性能が高いので、強いキャラクターであることには間違いないが、今までこのキャラクターを使っていたプレイヤーには新しさのない無難な調整に。天衝海轢刃コンボ習得のときか。

剛拳

注目の調整



電刃波動拳にユニークな仕様変化が。レバガチャの方法も追求すべきポイントになってくるのか？

よるよる

電刃波動拳の弾速変化が最も大きな強化か。対空金剛身→EXセービング（ヒット）→ダッシュ→電刃波動拳の狙いどころが増えた。しかしながら、真・昇龍拳の使いどころも依然として多いため、ウルトラコンボセレクトには迷いそう。禁じ手・昇龍拳は発生が大幅に高速化しているので、ここぞというときの反撃に活躍しそうだ。

はなだ

禁じ手・昇龍拳が発生3Fと大幅に早くなり、ダッシュストレートなどガード時ー3Fのスキへの反撃や、近距離立ち中Ⓟや近距離立ち強Ⓚからノーキャンセルでつなげられる。電刃波動拳がレバガチャで弾速が速くなる仕様に。これにより、EX閃空剛衝波ヒット後の追撃に電刃波動拳を二段階までタメることが可能になった。

キャミィ

注目の調整



キャミィはいかにして相手に接近するかが重要となる。今回の強化はいずれもそれを補ってくれるものだ。

はなだ

前回からの変更点は、アクセルスピンナックルのガードされた距離を調整。強スパイラルアローの攻撃持続がEX版と同じになり、連続技に組み込んだときに2段ヒットしやすくなっている。ゲージが無いときはしゃがみ中Ⓚなどを使った地上戦。ゲージがたまったらEXキャノンストライクをメインに空中から攻めていこう。

伝説のオタク

しゃがみ中Ⓚ◎強スパイラルアローは、ヒット確認をしつつEXセービングでフォローが可能に。これによって地上戦が強化された。また、アクセルスピンナックルはガードさえさせれば有利な状況を作りやすくなっている。飛び道具対策として重要だ。これらの強化点を合わせれば、前作よりも初手を取りやすくなっているぞ。

フェイロン

注目の調整



調整内容だけを見ると、弱体化の項目は目立つがスピードを活かした立ち回りで圧倒する闘いは健在。

アンドウマリ

突進力があり、2発目のヒット確認が可能な烈火拳に立ち回りが集約されているシンプルなキャラ。2発目をガードされたときの硬直差が増えたので、よりヒット確認の精度が求められるようになった。まずは相手の「踏み込み」、「けん制の空振り」、「技の出掛かり」、「硬直の大きい技」に対してぶち込めるように練習していこう。

よるよる

弱体化が目立つが、ユン、ヤンと比較すると、このキャラクターの弱体化がこんなものでいいのかと思ってしまう変更点。まだまだ「強い」キャラクターの予感さえ感じてしまう。➡＋強Ⓚ→烈火真拳はヒット確認が可能。➡＋強Ⓚ自体は立ち回りでは使いにくいものの、状況限定の反撃パーツとしての用途を見出せそう。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	遠距離立ち中Ⓟ	攻撃判定をグローブの先まで前に拡大調整し、必殺技キャンセル可能に。
	通常技	近距離立ち強Ⓚ	1段目が地上の相手にヒットしたときのダメージを、強制立たせダメージに。 2段目の攻撃判定を、下方向に拡大調整。 2段目の攻撃がガードされたとき、攻撃側が2F不利になるように。 2段目をスーパーキャンセル可能に。
	必殺技	エアスラッシャー	弱・中・強・EXすべて、カウンターやられ判定を弾発射までに短縮。
	必殺技	ダブルローリングソバット	中の2段目の攻撃判定を、相手にヒットしたときのみ攻撃している足先方向に拡大。 ダメージを弱は80→90、中は100→110、強は120→130に調整。
	UC	ソバットフェスティバル	ソバットカーニバル最終段から1ヒット手前の攻撃からキャンセルして発動できるように調整。
	開発テーマ（from カプコン）		全体バランスを踏まえつつ火力不足の補填と、選ばれにくいソバットフェスティバルの使いどころを見出す。

	通常技	垂直ジャンプ強Ⓟ	攻撃判定を上下方向に拡大。
	通常技	ジャンプ強Ⓚ	攻撃判定を上下方向と前方向に拡大し、やられ判定も拡大。
	通常技	ジャンプ中Ⓟ	攻撃判定を上下方向と前方向に拡大し、やられ判定も拡大。
	特殊技	三角跳び	壁を蹴った後、追加入力を受け付けるタイミングを以前より早く。
	特殊技	つかみ投げ／背負い投げ	攻撃判定を、若干前方向に拡大。
	必殺技	EX武神旋風脚	1段目の攻撃判定を拡大して持続を1F→2Fに延長。
	必殺技	肘落とし	⬇＋中Ⓟだけではなく、⬉or⬈＋中Ⓟでも攻撃が出るように。
	必殺技	武神イズナ落とし	弱・中・強・EXすべて、追加ボタン入力をしなかったときの着地硬直を減少。
	必殺技	首狩り	近距離で出した、しゃがんでいるE.本田、春麗、バルログ、ルーファス、キャミィ、さくら、アドン、ジュリを跳び越えないように調整。
	SC	武神八双拳	最終段の攻撃判定を拡大し、全段ヒットしやすく調整。
	UC	武神轟雷旋風陣	1段目までの移動距離を少しアップ。
	UC	武神無双蓮華	攻撃判定を、前方向に拡大。
	UC	武神無双蓮華	コマンドの簡易入力を、『スーパーストリートファイターIV』版と同じに。
	そのほか	後退	後退の移動速度をアップ。
	開発テーマ（from カプコン）		ガイ本来の、戦闘スタイルを保ちつつ相手にとっていやらしくなりすぎない程度に技強化調整を。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	斜めジャンプ中Ⓟ	上下方向に攻撃判定を拡大。
	特殊技	ハンマーフック	攻撃がヒットしたときと攻撃がガードされたときの相手の硬直を2F延長。 立ち状態の相手にヒットしたときは攻撃側が3F有利、しゃがみ状態の相手にヒットしたときは1F不利、ガードされたときは4F不利に。
	特殊技	ハンマーフック	ナイフを持っている場合でも発動できるように。
	特殊技	立ち弱Ⓟ(ナイフ時)	攻撃がヒットしたときの相手の硬直を長くし、ヒット時は攻撃側が6F有利を取れるように。
	特殊技	立ち中Ⓟ(ナイフ時)	2ヒット技に変更。
	特殊技	立ち強Ⓟ(ナイフ時)	攻撃がヒットしたときの相手の硬直を長くし、ヒット時は攻撃側が3F有利を取れるように。
	特殊技	しゃがみ中Ⓟ(ナイフ時)	攻撃している腕のやられ判定を縮小。 攻撃判定の持続時間を4Fに調整。全体動作Fに変更はなし。
	特殊技	しゃがみ強Ⓟ(ナイフ時)	攻撃判定の発生を9F→7Fに。 全体動作Fが24F→22Fに。
	特殊技	ジャンプ弱Ⓟ(ナイフ時)	攻撃判定の持続時間を延長。
	特殊技	ジャンプ中Ⓟ(ナイフ時)	攻撃判定を上下方向に拡大。
	特殊技	ナイフ拾い	動作中、ガードに移行できるように。
	特殊技	バッドスプレー	2段技に変更。合計ダメージに変更はなし。 2ヒット目をスーパーキャンセル可能に。
	必殺技	EXゾンクナックル	相手の前方吹き飛び距離をやや大きく。
	必殺技	中ラフィアンキック	攻撃判定を少し前方に拡大。
	そのほか	前進	前進の移動速度をアップ。
	そのほか	後退	後退の移動速度をアップ。
	開発テーマ（from カプコン）		使用する状況・頻度が少なかったナイフ攻撃の見直し。弱点は残しつつも立ち回り部分の強化調整を。

	特殊技	頭砕き	攻撃判定の発生を26F→25Fに。 全体動作Fが37F→36Fに。 （併せてターゲットコンボ7の攻撃判定の発生を25Fに）
	特殊技	梵鐘蹴り	動作軌道を調整して、しゃがみの相手に当たりやすく。
	特殊技	梵鐘蹴り	ヒット時は攻撃側が1F有利、ガード時は3F不利に。
	特殊技	梵鐘蹴り	カウンターヒット時は攻撃側が5F有利を取れるように。
	必殺技	築地越え	動作開始から7F目まで投げ無敵に。 動作開始から12F目まで頭以外のやられ判定を縮小。 動作開始から10F目以降にスーパーキャンセル可能に。
	UC	破心衝	空中状態の相手に、攻撃ロック演出直前までの攻撃が当たるよう調整。
	UC	破心衝	1段目の攻撃がしゃがみ状態の相手に当たったとき、相手が強制立ちダメージになるように。

さくら

注目の調整



プレイヤーからの要望が多かったさくら落としのコマンド変更。このような調整(改善)もうれしい。

アンドウマリ
性能は前作からほぼ据え置き。見た目のかわいさからは想像できないほどの高い火力をたたき出す春風脚を絡めたコンボは、ガードされてもリスクは小さいので、目押しミスを恐れず実戦でも積極的に狙っていけるが強み。強引な空中春風脚での接近と、けん制に合わせるしゃがみ中Ⓚ◎咲桜拳を覚えれば、あとはコンボのみ!

はなだ
さくら落としがレバー入力猶予を厳しく調整され、暴発しにくくなった。EX春風脚が一部のキャラの立ち状態で当たりにくくなる現象を解消し、連続技がつなげやすくなっている。通常技のフレームは変更されていないので、今まで通り春風脚を使った高火力の連続技は健在。コンボに自信のあるプレイヤーにオススメだ。

ローズ

注目の調整



近距離立ち中Ⓚが強化され、投げの攻防に厚みが増したローズ。ゲージ効率もかなり良くなっている。

よるよる
ソウルスパークがSCゲージ増加につながることで、飛び道具を出させてくれやすいキャラクターにはより戦いやすくなった。しかしながら、ブランカ、ルーファスのような容易に飛び道具をかいくぐってくるキャラクターには依然として厳しい戦いを強いられそう。強化された➡＋強Ⓚがどこまで機能するだろうか?

ケンちゃん
しゃがみグラップ、立ちグラップつぶしの近距離立ち中Ⓚ、ソウルピエーデの強化は大きい。しゃがみ強Ⓟが届かない状況での対空が備わった感じ。EXソウルリフレクトが弾を跳ね返しやすくなった点、ソウルサテライトを出そうとしたときにEXソウルリフレクトが暴発しにくくなった点は、ローズ使いとして歓喜のはず。

元

注目の調整

- ●忌流のしゃがみ強Ⓚの攻撃持続が5Fに
- ●蛇穿を絡めた連続技の追加
- ●各種セービングアタックの性能変化

まじまじん
テクニカルキャラの代表格。強逆瀧の最終段からの起き攻めや、蛇穿を絡めた新コンボに光るものが見られる。細かな強化点としてはセービングアタックLv1ヒット時の状況がよくなり、立ち回りで活用できるようになった点が大きい。また、忌流のしゃがみ中Ⓚやしゃがみ大Ⓚの強化により対空技も充実した。

伝説のオタク
通常技は、忌流のしゃがみ強Ⓚが対空として使いやすくなっている。連続技も、蛇穿→EXセービング〜ダッシュから追撃できるようになり、幅が広がっている。また、状況確認が重要となるが、各種セービングアタック(Lv1)から五分の状況を作れるようになった。テクニカル度がアップし、さらに玄人向けキャラとなった。

ダン

注目の調整

- ●晃龍拳セビキャンからのEX空中断空脚が全段ヒットするように
- ●近距離立ち強Ⓚから連続技へつなぎやすくなった

伝説のオタク
今作では一部の技の性能が上がっているため連続技の威力はバカにできない。だが、他キャラも全体的に強化されているため、相対的に見ても下位キャラであることに揺るぎなさそうだ。また、挑発を相手に当てるとSCゲージが増加するユーモアセンスも強化されている。ただし、実戦の中で狙える状況があるかは謎……。

アンドウマリ
多少の技の性能アップはあれど、飛ばない飛び道具や、硬直の大きい通常技など、動かしたときの「重さ」は相変わらず気になるキャラクター。しかし、体力と攻撃力に恵まれているので、強引に断空脚で近づいてからの投げ、バックステップ、晃龍拳を使ったワガママな三択で何とかなっちゃう……ときもある。

T.ホーク

注目の調整

- ●中トマホークバスターの性能変化
- ●EXコンドルダイブのヒット時に動作終了まで飛び道具無敵が継続

まじまじん
EXコンドルダイブのヒット後は飛び道具が当たらなくなったのに加え、しゃがみ強Ⓚでタイガーショットを抜けられるようになり、多少はサガット戦が楽になったかも。あと、しゃがみ強Ⓚは1段目を当てたときのガード硬直が増え、割り込まれにくくなったので差し合いで使える。そこからの起き攻めを狙うと強いかも!

はなだ
垂直ジャンプ中に⬇＋中Ⓟ or ⬇＋大Ⓟが出せるようになった。垂直ジャンプ中に合わせて飛び道具がきてしまったら、やられ判定が小さくなる⬇＋中Ⓟを使い避けてみよう。近距離立ち強Ⓚがカウンターヒットすると相手が浮くようなやられに変更。そこから最速でEXトマホークバスター(1ヒット)→EXコンドルダイブがつながる。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	UC	鎧通し	空中状態の相手に、飛び道具部分が全段ヒットするように。
			コマンドの簡易入力を、『スーパーストリートファイターIV』版と同じに。
	開発テーマ(from カプコン)		可能な限りの不満点改善と技性能の見直しをかけ、強化調整を。

	通常技	立ち強Ⓚ	攻撃判定を下方向に拡大。
		垂直ジャンプ中Ⓟ	攻撃判定とやられ判定を前方向に拡大。
	特殊技	ターゲットコンボ1	2段目の立ち中キックを必殺技キャンセル可能に。
	必殺技	EX吊るし喉輪・唐草	攻撃判定の大きさを、弱で発動したときと同じサイズに調整。
		直上正拳突き・吹き上げ	弱、中、強で発動したときのダメージをすべて100→90に、EXのダメージを140→120に調整。
		弱突進正拳突き・疾風	Lv3の移動距離を長く。 Lv4を強パンチ版のLv4と同じ性能に調整。 Lv5にでアーマーブレイク属性を。 Lv5にEX版と同じように追撃可能に。 Lv5のダメージ値を190に。 Lv5が出るようになった段階でボイスで分かるように。 Lv5の移動距離を長く。
		中突進正拳突き・疾風	Lv4を強版のLv4と同じ性能に調整。 Lv5の性能を弱版、中版、強版で共通化。
		強突進正拳突き・疾風	Lv4をガードされたとき2F不利になるよう、相手の硬直を調整。 Lv5の性能を弱版、中版、強版で共通化。
	SC	丹田練氣・攻めの型	効果継続時間を以前より3秒長く。
	そのほか	体力	1000→950に調整
	開発テーマ(from カプコン)		『スパIV AE』で強化された爆発力の緩和と、全体のバランスを考慮した強化調整を目指す。

	通常技	しゃがみ中Ⓚ	攻撃判定の発生を10F→8Fに。 攻撃判定の持続を5F→6Fに。 全体動作Fが29F→28Fに。
		立ち強Ⓚ	カウンターヒット時の相手の硬直を3F長くし、ヒット時は攻撃側が7F有利を取れるように。
		垂直ジャンプ弱Ⓟ	攻撃判定の持続を3F→5Fに。 攻撃判定を拡大。
		垂直ジャンプ強Ⓟ	攻撃判定の発生を8F→6F、持続を3F→4Fに。 攻撃判定を拡大。
		ジャンプ弱Ⓟ	攻撃判定の持続を5F→8Fに。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	通常技	ジャンプ中Ⓟ	攻撃判定の持続を3F→5Fに。
	特殊技	セービングアタック	レベル1のヒット時、ガード時の相手側の硬直を1F長く。ダッシュでヒット時・ガード時ともに攻撃側が2F不利に。
		勝利の薔薇	EXセービング可能に。
			ヒット、ガード時に弱攻撃のエフェクトが出るように。
	必殺技	ジェットアッパー	弱、中の攻撃判定の発生を6F→5Fに、強の発生を4F→3Fに。
		ショートスイングブロー	中、強の投げ無敵が切れた後から下半身のやられ判定サイズを縮小調整。
			中、強ヒット時の相手の硬直を2F長くし、ヒット時に攻撃側が2F有利を取れるように。
		サンダーボルト	弱・中・強・EXすべて、空中の相手にヒットした場合にも攻撃が全段ヒットしやすいように調整。
			弱・中・強・EXすべて、空中の相手にヒットした場合にもクイックスタンディング不可能に。
			横方向への最終総移動距離は変えずに、跳び上がり時の横方向への移動距離を短く。
	UC	ローリングサンダー	2段目以降は空中状態の相手にもヒットするように。
	開発テーマ(from カプコン)		各種技の見直しと性能強化で、相手に近づいたときのトータルポテンシャルアップを目指す。

	通常技	近距離立ち中Ⓟ	ヒットバックとガードバック距離を短く。またガード時は攻撃側が4F不利になるように。
	特殊技	セービングアタック	攻撃判定の位置を調整し、低い姿勢の相手にも当たりやすく。
	必殺技	ライジングジャガー	強の1段目の持続2F目をスーパーキャンセルできるように。
			弱、中、強で発動したときの1段目の前方向の吹き飛び距離を少し延長
		ジャガーキック	弱、中の体に設定されているやられ判定を降ろしている足の指先まで下に拡大。拡大部分のやられ判定は飛び道具無敵に。
			強のダメージを140→130に調整。
	UC	ジャガーリボルバー	地上の相手と密着して攻撃がヒットしたとき、相手をすり抜けないよう調整。 空中の相手にヒットしたとき、3段目の吹き飛び距離を大きく。
	開発テーマ(from カプコン)		ユーザーからも寄せられていた不満点や使いづらかった技を見直しての微強化調整をする。

	通常技	立ち弱Ⓟ	ガード時に4F有利になるように。
		しゃがみ強Ⓟ	2ヒット技に変更。それに併せて動作全体Fも調整し、ヒット時は攻撃側が3F不利、ガード時は6F不利に。
		ジャンプ弱Ⓟ	攻撃判定の持続を6F→8Fに。
		垂直ジャンプ弱Ⓟ	攻撃判定の持続を3F→8Fに。
		垂直ジャンプ中Ⓟ	攻撃判定の持続を2F→4Fに。

ディージェイ

注目の調整



ソリッドカーニバル→ソバットフェスティバルをどういう局面で使うか？　研究の余地がありそう!?

よるよる　ソバットカーニバル→ソバットフェスティバルのつなぎは見た目は派手だが、ゲージへの依存度が高いため、活躍の場面は少なそう。苦手にしていたユン、ヤンという2強の弱体化を受けて、光を浴びそうなキャラの一つ。実戦で、エアスラッシャーのカウンター判定が短くなったことがどう影響するかが気になるところだ。

まじまじん　ここぞというときに火力不足というイメージがあったが、スーパーコンボからソバットフェスティバルがつながり、一発逆転が狙えるようになった。近距離立ち強Ⓚが強制立たせ攻撃になり、そこからスーパーキャンセルが狙えるのも強み。EXマシンガンアッパーからダッシュ〜ウルコンⅡができない人はウルコンⅠを選ぼう。

ガイ

注目の調整
- ●通常投げの間合いが拡大
- ●首狩りが一部のしゃがんだ相手を跳び越えないように

伝説のオタク　通常投げの間合いが拡大し、近距離戦が強化されている。各種ウルトラコンボもリーチが長くなり反撃や連続技に使いやすくなっている。また、武神イズナ落とし（派生無し）や三角跳びのスキが減少しており機動力も向上している。座高の低い相手に対し、連続技につなげられる首狩りを狙いやすくなった点も見逃せない。

ケンちゃん　全体的な強化調整を受けて、上位陣に食い込める可能性があると感じたキャラの一つ。やられ判定は大きくなったものの、ジャンプ攻撃がヒットしやすくなった点。さらに肘落としのコマンド、首狩りが空振りするキャラへの調整など、ストレスに感じていた点が解消されており、プレイヤーにやさしくなっている。

コーディー

注目の調整
- ●ハンマーフックの立ちやられが＋3Fに
- ●ナイフ攻撃が全体的に強化
- ●バッドスプレーがEXセービング可能に

ケンちゃん　個人的な好みは、ハンマーフックの立ち状態に相手にヒットさせると＋3Fの状況になった点。弱ラフィアンキック、投げ、しゃがみ強Ⓚからハンマーフックを重ねる起き攻めを流行させたい。むしろ中下の二択を迫りたい！　ナイフ拾いのリスク減少、ナイフ攻撃の強化で、ついにナイフ持ちコーディーの時代が来るか!?

アンドウマリ　強化されたナイフ攻撃を覚えるのはバッドストーンを使った遠距離戦と、優秀な通常技を使った近距離での固めとコンボをマスターしてからがいいかも。とにかく中間距離の弱さが目立つので、硬直は大きいがけん制に使えるしゃがみ中Ⓚと、無敵時間でけん制をかいくぐるゾングナックルを放つセンスを磨くのが先かなぁ。

いぶき

注目の調整
- ●頭砕きの発生が早く
- ●築地越えが7F目まで投げ無敵に
- ●梵鐘蹴りカウンターヒット時が＋5Fに

ケンちゃん　頭砕きの高速化により、相手がしゃがみグラップ→立ちガードで場をしのぐようなシーンが若干減るのかなという感覚。梵鐘蹴りはしゃがみの相手に当たりやすくなり、カウンターヒット時は＋5フレーム。あからさまにしゃがみグラップつぶしに使える。一見強化ポイントに派手さはないが、全体的な底力はアップしているか。

よるよる　ユンヤン弱体化を受けて、活躍をしそうなキャラクターの一人。➡＋強Ⓚのカウンターから連続技を狙いやすいのは熱い。築地越えは、状況次第で使える場面がある。こだわればこだわるほど連続技の難度が高くなる玄人向けのキャラクターだが、その分、上達が分かりやすいのも魅力。ザンギエフが苦手そうなのが気がかり。

まこと

注目の調整
- ●丹田練氣・攻めの型の効果時間延長
- ●突進正拳突き・疾風（タメ）の性能変化

よるよる　体力と気絶値は下方修正されたものの、前作の上位キャラクターがマイルドになったことで、「荒らし」キャラクターとしての地位は変わらなさそう。ターゲットコンボがキャンセル可能になったことは、主力にはなりえないが、細かいところでお世話になるはず。スーパーコンボを絡めた連続技から起き攻めの流れも強力に。

伝説のオタク　爆発力は今作でも健在のまこと。丹田練氣・攻めの型の効果時間が延びたことで、発動→連続技の流れから起き攻めまで決まれば、一瞬で試合を決することもできる。また、体力が950に下がったが、まことはウルトラコンボがどちらも優秀なので、リベンジゲージがためやすくなったと考えれば一概に弱体化とは言えない。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
[illegible]	通常技	垂直ジャンプ弱Ⓚ	攻撃判定の持続を7F→11Fに。 攻撃判定を拡大し上方向に移動。
	特殊技	ハカンタックル	発生時の上側のくらい判定を、持続中と同じく下に縮小。 持続部分の前のくらい判定を、発生直後と同じく後ろに縮小。
		ガードポジション	オイル塗布状態でダッシュ、バックステップから発動すると、滑るように。
	必殺技	オイルスライディング	オイルシャワー派生に分岐するときのスライディングがヒットした場合、スタン値が100入るように。
			オイルシャワー派生の動作時にスーパーコンボゲージが30増加するように。 オイルシャワー派生によるオイルの効果持続時間を450F（約7.5秒）に。
		オイルダイブ	動作軌道と攻撃判定の前方向のサイズを調整し、強とEXの攻撃判定を強めに。
			中、強を相手に密着で発動したとき、しゃがんだ状態の相手（すべてのキャラクターではない）を跳び越すように調整。
			弱の発生を14F→9Fに、EXの発生を22F→19Fにし、弱・中・強・EXの硬直を少なく。
			弱・中・強・EXすべて、攻撃判定のサイズを下方向に拡大。
	SC	フライングオイルスピン	弱の発生を18F→9Fに、中の発生を18F→12Fに調整。
			中、強を相手に密着で発動したとき、しゃがみ状態の相手（すべてのキャラクターではない）を跳び越すように調整。
			発生時の腕周りのやられ判定を削除。
	そのほか	オイル塗布状態	ラウンド開始からオイル塗布状態になるように。 この効果持続時間は約10秒。
	開発テーマ（from カプコン）		ハカンらしさを残しつつも、ユーザーが持つ弱キャライメージの払拭を図る。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
ジュリ	通常技	近距離立ち中Ⓟ	攻撃判定の発生を3Fに調整。この変更で全体動作Fが22F→20Fに。
		近距離立ち中Ⓚ	2段目の攻撃判定を足の先まで前方向に拡大。
	特殊技	セービングアタック	攻撃判定を下方向に拡大。
	必殺技	風破刃	弱・中・強・EXで蹴り上げ動作がヒットしたときのダメージを30→50に調整。
		穿風車	弱キックで発動したとき、1段目がヒットしたときの相手の硬直を3F長く調整。EXセービング→ダッシュで攻撃側が6F有利を取れるように。
			中キック、強キックで発動したときの1段目と2段目がヒットしたときの相手の硬直を3F長く。EXセービング→ダッシュで攻撃側が6F有利を取れるように。
			EX版の2段目がヒットしたときの相手の硬直を5F長く調整。EXセービング→ダッシュで攻撃側が7F有利を取れるように。
			風水エンジン中のEX版の無敵時間を1段目の攻撃判定が出ている間まで延長。
		EX疾空閃	風水エンジン中のみ、Ⓚの組み合わせ（弱＋中 or 中＋強 or 弱＋強）で角度の使い分けができるように。
	UC	風水エンジン	各種攻撃において、通常時の1/3だけスーパーコンボゲージが増加するように。
	そのほか	ダッシュ	風水エンジン中のみ移動距離を延長。
	開発テーマ（from カプコン）		全体バランスを踏まえつつ、可能なところでのテクニカルな攻め力と火力アップを目指して強化調整を。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
ユン	通常技	立ち弱Ⓚ	ガード時の相手側の硬直を1F長くし、ガード時に攻撃側が2F有利を取れるように。
		しゃがみ弱Ⓚ	攻撃判定発生後のやられ判定を上方向に拡大。
		しゃがみ中Ⓟ	ダメージを60→50に調整。
	特殊技	ターゲットコンボ2	ダメージを、60＋40＋50（合計150）→50＋30＋40（合計120）に。
		ターゲットコンボ3	ダメージを、80＋70（合計150）→65＋55（合計120）に。
			2段目をスーパーキャンセル可能に。
		ターゲットコンボ4	遠距離立ち中Ⓟから発動したとき、ダメージを、50＋50＋60（合計160）→50＋35＋48（合計133）に。
			2段目の攻撃側の硬直を2F延ばし、攻撃がガードされたときに攻撃側が6F不利になるように。
		ターゲットコンボ5	ダメージを、20＋30＋40（合計90）→20＋20＋32（合計72）に調整。
		雷撃蹴	コマンドを受け付ける高度制限を、これまでより高く。
			着地硬直を4F→6Fに。
			ヒット時、ガード時の相手の硬直を2F長く。
	必殺技	虎撲子	中、強の発動時のスーパーコンボゲージ増加量を30→20に調整。攻撃がヒットしたときのスーパーコンボゲージ増加量に変更なし。
			弱、中、強の全体動作Fを2F延ばし、弱25F、中・強45Fに。
			中、強のダメージを160→140、スタン値を250→200に。
			中、強のガード時に相手に与えるダメージを40→30に調整。
			中、強の攻撃判定の持続を15F→10Fに。
		二翔脚	弱の動作開始から6F目で無敵が切れるように。
			中、強、EXの前方向への飛距離を短く。
			弱とEXのみ、攻撃が空振りしたときの着地硬直を3F長く。
			中のダメージを、70＋60（合計130）→70＋40（合計110）に調整。
		鉄山靠	強のダメージを140→100に調整。

ダッドリー

注目の調整



立ち強Ⓚカウンターヒット時は、弱ダッキング→立ち強Ⓚが連続ヒット。近距離戦に厚みが増しているぞ。

はなだ

立ち強Ⓚのカウンターヒット硬直が3F長くなり、立ち強Ⓚ（カウンターヒット）→ダッキング→立ち強Ⓚがつながるように。勝利の薔薇がEXセービングできるようになった。画面端で相手を投げた後に、勝利の薔薇→EXセービングを重ねて、➡＋強Ⓚやしゃがみ強Ⓚなどで中下段の二択を仕掛けるのが面白そうだ。

ケンちゃん

強ジェットアッパーの発生速度アップが◎。中、強ショートスイングブローからは、EXセービング～ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟがつながるようになり、投げ対策が若干強化された感触がある。さらにはセービングアタックのガード硬直増加と、インファイターとしては至れりつくせり。あとは地味ながらしゃがみ中Ⓚの強化は大きい。

アドン

注目の調整

- ●ライジングジャガーの性能変化
- ●弱・中ジャガーキックのやられ判定が拡大（拡大部分は飛び道具無敵）

はなだ

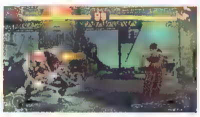
ジャガーリボルバーやセービングアタックなど、一部の状況でヒットしにくい現象が無くなった。弱・中ジャガーキックのやられ判定が足先まで伸び、強ジャガーキックは威力が10ダウンしたが、それでも主力技として活用できる。弱・中は中距離からの攻めの起点に、強は接近戦の固め技で使っていきたい。

まじまじん

ジャガーキックのやられ判定が大きくなり、多少けん制で落とされやすくなったが、これまで通りの使い方で大丈夫そう。ライジングジャガーは追撃がしやすくなり、SCゲージが50%以上ある場合はガンガンぶっ放してウルコンでリターンが取れるようになった。ジャガーキックから投げと二択で使い分けると相手は嫌がりそう。

ハカン

注目の調整



ラウンド開始直後から驚異のオイル塗布状態。立ち回り面での大幅なパワーアップが見受けられる。

まじまじん

ラウンド開始時からオイルが塗られた状態になり、開幕から相手にプレッシャーを与えられるようになった。また、ハカンタックルのやられ判定が縮小したので、遠めの跳び込みに対しての対空技として使えるように。弱点である頭上付近の跳び込みに対しては強化された各種垂直ジャンプ攻撃も活用するとよさそうだね。

ケンちゃん

注目ポイントは何といっても、ラウンド開始直後から10秒間のオイル塗布状態。これは開幕からかなりの勢いで攻められるので、キャラ相性が大幅に変わるほどの強化。相変わらず火力に乏しい面は否めないが、圧倒的な立ち回りの強化で上位キャラに食い込めるといいなあ（笑）。使用人口もかなり増えるのでは？

ジュリ

注目の調整

- ●穿風車の性能がアップ
- ●EX疾空閃は風水エンジン中のみⓀの組み合わせで角度調整が可能

よるよる

中or強版の穿風車にEXセービングを絡めたコンボは、ここぞというところで活躍しそう。風水エンジンは強化されたものの、扱いの難しさは変わらず。効果中は逃げる相手をダッシュで追いかけやすくなったので、無敵技に乏しいキャラクターには脅威となる可能性も。切り返しは弱めなので、攻めの強いキャラクターが苦手か。

アンドウマリ

特殊な当て身技の化殺視や、チェーンコンボが可能となる風水エンジンなど、まだまだ開拓されていない感がたっぷりなので、先駆者のプレイヤーとなれる可能性を秘めている。空振りしにくくなった投げ無敵のある近距離立ち中Ⓚと、発生3フレームの近距離立ち中Ⓟのおかげで、近距離戦での打ち合いは非常に強くなった。

ユン

注目の調整

- ●雷撃蹴の着地硬直、ガード硬直増加
- ●EX絶招歩法ガード後の状況が-1Fに
- ●全体的に攻撃力がダウン

ケンちゃん

さすがに前作ではやり過ぎ感があったのか、特にゲージ増加面、コンボダメージ面で相当な弱体化を受けた。でも、本作のゲーム性から雷撃蹴の存在は大きく、きっちり使いこなせばまだまだ上位に食い込めるのではという予感がする。前作より甘えられる点が減った部分があり、職人的キャラになったのではないかと。

まじまじん

さまざまな技の性能がダウンしたが、接近戦での崩し能力の高さは健在。一度近づいてしまえば、脱出困難な攻めを組み立てることができる。ただし、雷撃蹴の着地硬直が増え、対空セービングアタックで対処されやすくなったので、強引に敵に近付くことはできなくなった。これまで以上に地上戦の重要度が増したといえる。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
ユン	必殺技	鉄山靠	弱・中・強・EXすべて、動作中の打撃やられ判定を追加。
			強の弾無敵になるタイミングを、動作開始6F目→18F目に変更。
			EXのダメージを80＋70（合計150）→90＋40（合計130）に。
		前方転身	EXの攻撃判定発生を5F→8Fに。 投げ無敵を削除。
			弱、中、強の攻撃判定発生を7F→10Fに。
		EX絶招歩法	攻撃判定持続の分割を7F＋2Fから3F＋6Fに変更。
			ガードされたときの相手の硬直を2F短く（密着でガードされたときは攻撃側が1F不利に）。
	SC	幻影陣	効果時間を1秒短く。
			効果中の旋風脚のダメージを85→80に。
	そのほか	スタン値	1000→950に。
	開発テーマ（from カプコン）		ユンらしさは残しつつ、うまい人が強さを発揮できるテクニカルキャラへの調整を図る。 よりヤンとの差別化を。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
[illegible]	通常技	立ち弱Ⓚ	発生を3F→5Fに。星影円舞中の発生Fは変更なし。
		しゃがみ弱Ⓚ	ダメージを30→20に。
			攻撃判定発生後のやられ判定を上方向に拡大。
		しゃがみ中Ⓟ	ダメージを80→70に。 星影円舞中のダメージは60に。
		遠距離立ち中Ⓟ	攻撃判定を縮小。
		ジャンプ中Ⓚ	攻撃判定を縮小。
	特殊技	ターゲットコンボ2	全段ヒットさせたときのダメージを150→130に。
			2段目のガードバック距離を短く。
			2段目の攻撃側の硬直を4F延ばし、ガード時に7F不利になるように。
		ターゲットコンボ3	3段目をスーパーキャンセル可能に。
			3段目がヒット時に相手が吹き飛ぶように。
		雷撃蹴	スタン値を100→50に。
			着地硬直を4F→6Fに。
			開始直後から足元にやられ判定を追加。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
	必殺技	蟷螂斬	弱・中の最終段のダメージを75→60に。
			強の最終段のダメージを80→60に。
			EXは最終段まで連続ガードになるように。
			EXのみボタン放し入力で発動しないように。
		白虎双掌打	中・強の発動時のゲージ増加量を20→10に。
			弱・中・強の全体Fを弱26F、中41F、強45Fに。星影円舞中の全体Fは変更なし。
			強のダメージを150→140、ガード時に与えるダメージを38→30、スタン値を250→200に。
			中・強の攻撃判定の持続を13F→9Fに。
		穿弓腿	強の開始5F目まで飛び道具無敵を削除。
			中の飛び道具無敵を削除。
			弱・中・強・EXで攻撃判定を縮小。
			弱・中・強・EXでガード時にEXセービング→ダッシュをすると、攻撃側が4F不利になるように。
		EX前方転身	投げ判定を縮小。
			発生を7F→8Fに。
			投げ無敵を削除。
	SC	星影円舞	効果時間を1秒短縮。
			通常ダメージの1/8を削りダメージとして与えるように。
	UC	転身穿弓腿	密着時の発生を4F→7Fに。
			ロックしなかった場合の最終段のダメージを90に。
	そのほか	スタン値	スタン値を1000→950に。
		うつぶせ起き上がり	行動可能F以降の完全無敵を削除。
		バックダッシュ	バックダッシュの24～25F目を必殺技キャンセル不可能に。
	開発テーマ（from カプコン）		強さは残しつつもリスクとリターンを見直し、うまい人が強さを発揮できるよう調整。 よりユンとの差別化進め、よりテクニカルキャラへ。

精進のコラム

どんなキャラの時代が来るのか？

弱体化の少ないサガットは今回の有望株。苦手としていたキャラクターの弱体化もあって、相対的に「最強」の座につく可能性は高い。前作で「3強」に数えられたフェイロンも、かなり弱体化されたものの、ユン、ヤンに比べるとその調整は甘め。烈火拳のヒット確認を的確にこなせるプレイヤーが使えば、まだまだ上位に食い込む強さを発揮できそうだ。セスは前作の後半で強さが評判になったものの、体力の少なさという最大の弱点をカバーし切るには、相当なプレイヤー性能が必要になるはず。ブランカ、ルーファスなども強化が目立つが、これらのキャラクターは苦手とするキャラクターも強化or据え置きの調整が目立つのが気がかりだ。そして、今作最も気がかりなのが、ザンギエフの強化調整。前作においても、サガット、フェイロン以外には闘えるキャラクターだっただけに、今回の強化はまさかの展開を予感させる。やられ判定の小さくなったしゃがみ強Ⓚがけん制技に対してどれだけ有効になっているのかが気になるところだ。



サガットは苦手キャラクターのフェイロン、豪鬼が弱体化。自身の性能はほぼ据え置きのため、強さが際立つ。



豪鬼の弱体化ポイントである遠距離立ち強Ⓚをガードしたら、弱スクリューパイルドライバーが確定。時代が来るか!?

ヤン

注目の調整



弱体化しているが、雷撃蹴と立ち弱Ⓚ以外は基本的に操作感に変化は無し。けん制能力はまだまだ高い。

ケンちゃん

雷撃蹴の硬直は2F増加したが、ユンと違ってガード硬直増加によるフォローが無く完全な弱体化。きっちり足元に当てないと今作では危険になった。あとは立ち回りの軸だった立ち弱Ⓚの弱体化が気になるところか。星影円舞は持続時間の短縮連係は弱体化したが、通常技による削りダメージが切り札になる予感が。

アンドウマリ

EX蟷螂斬の地味な調整はうれしいところだが、前作ほどのお手軽な強さは無い。ジャンプの軌道を変えつつ攻められる雷撃蹴を最大限に活かし、「攻撃の空振り」や「移動してくるポイント」に被せてなんとか先手をとっていきたい。その際、相手に飛ばれていた場合には、即対空技で迎撃できるようにしておこう。

殺意の波動に目覚めたリュウ

注目の調整



見た目にも斬新な➡+中Ⓚからの EX空中竜巻旋風脚。コンボを極めるキャラクターという性質が濃くなった。

アンドウマリ

地味ながらうれしい体力＆気絶耐久値アップ。しかし最大の特徴である竜爪脚からの通常技のつなぎは難度が高く、地上では相変わらず割り込まれやすいポイントとなっているのが難点。遠い間合いでも連続ガードになるしゃがみ中Ⓚ©波動拳と、打点の低い技を飛び越えられる➡+中Ⓚを活用して、うまく立ち回っていこう。

よるよる

コンボの最後を受け身不能の竜爪脚にすることで、次の起き攻めで勝負を仕掛けられるように。➡+中Ⓚ→EX空中真空竜巻旋風脚→滅殺豪波動も、かみ合ったときのリターン大。しゃがみ強Ⓚがあまり強くないので、「差し込み」の要求される試合をどう闘うかが腕の見せどころか。高いコンボ精度が求められる玄人向きのキャラ。

狂オシキ鬼

注目の調整

- ●空中竜巻斬空脚の性能変化
- ●瞬獄殺（空中版）が空中の相手のみに当たる打撃判定に変更

まじまじん

飛び道具や無敵技、リーチの長い通常技に高威力の連続コンボと必要なものが一通り備わっている万能キャラクター。相性の悪いキャラクターが少なく、やり込み次第ではさまざまな相手に対応できるのも強みの一つ。新要素の斬空波動掌からのEX空中竜巻斬空脚は、起き攻めのバリエーションに加えられるだろう。

よるよる

斬空波動掌からのEX竜巻斬空脚はヒット時に追撃として成立するほか、起き攻めのパーツとしても活用できそう。豪昇龍拳がEXセービング不能という弱点があるため、切り返しには苦労させられる。殺意の波動に目覚めたリュウと同じく、連続技の難度が高く、その精度が勝率に直結するキャラクター。目押しを極めるのだ。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
[illegible]	通常技	遠距離立ち中Ⓚ	攻撃判定のサイズを前方向にやや拡大。 攻撃判定が発生するまでの前方向への移動距離をアップ。 動作硬直を1F減らし、全体動作Fを26F→25Fに。
		遠距離立ち強Ⓟ	カウンターヒット時、相手が吹き飛ぶように。
		遠距離立ち強Ⓚ	攻撃判定の位置とサイズを、リュウと同じに調整。
		しゃがみ強Ⓚ	ダメージを90→100に調整。 攻撃判定の持続を2F→3Fに調整。
	特殊技	ターゲットコンボ	2段目ヒットしたときに相手が吹き飛ぶように。
	必殺技	昇龍拳	中の無敵時間を1F延ばし、開始から5Fまで完全無敵に。
			強のダメージを、90＋60（合計150）→100＋60（合計160）に。
		空中竜巻旋風脚	前方ジャンプから出したとき、動作軌道にブレーキがかかるタイミングを3F遅く調整。
			弱・中・強・EXの空中竜巻旋風脚を旋武脚からキャンセルして出せるようにし、性能も通常のものから変更。 旋武脚からキャンセルして出した場合、弱、中で発動した空中竜巻旋風脚のスタン値を100に。
		竜爪脚	弱がヒットしたときの相手側の硬直を1F延ばし、ヒット時は攻撃側が1F有利を取れるように。
			強の攻撃判定発生を27F→26Fに。 ダメージを140→130に。 スタン値を200→150に調整。 中で発動したときと同じように、吹き飛びダメージの相手に対して追撃できるように。
			中、強は空中状態の相手に対して攻撃をヒットさせたとき、クイックスタンディング不可能に。
			EXの攻撃判定の発生を22F→21Fに調整。
			中は画面端で「旋武脚→EX空中竜巻旋風脚」のコンボから追撃できるように。
	SC	瞬獄殺	ダメージを350→370に調整。
	UC	滅・波動拳	ボタンを押しっぱなしによる攻撃力アップに必要なため時間を短縮。
			相手に近い位置でボタンを押しっぱなしにして発動したとき、攻撃判定が発生した1F目のサイズを下方向に拡大。
	そのほか	体力	850→900に調整。
		スタン耐久力	850→900に調整。
	開発テーマ（from カプコン）		攻撃の多様性を高め、リュウや豪鬼とのさらなる差別化を目指した地上戦強化調整をする。

キャラクター名	カテゴリ	対象技	調整内容
[illegible]	通常技	ジャンプ強Ⓟ	攻撃判定の持続を4F→5Fに。
	特殊技	雁下打ち	しゃがみ状態の相手にヒットしたときのやられモーションを変更し、雁下打ちキャンセル必殺技がヒットしやすく調整。
	必殺技	豪昇龍拳	最終段がヒットしたとき、相手の前方向への吹き飛び距離を若干大きく。
			EXの1段目のみヒットしたとき、クイックスタンディング不可能に。
		斬空波動掌	弱、強の攻撃判定を拡大。
		羅漢断塔刃	弱の攻撃判定を根元に追加。
			中の飛び道具無敵Fを以前より3F延長。
		EX竜巻斬空脚	全段ヒットしやすいように調整。
		空中竜巻斬空脚	斬空波動掌からキャンセルしたときだけ、EXを真下に急降下する動作に変更。 斬空波動掌からキャンセルしたときだけ、EXを1ヒットの技にし、ダメージ140、スタン値200に。 斬空波動掌からキャンセルしたときだけ、EXの着地硬直を22Fに。
	SC	瞬獄殺	地上版のダメージを350→370に調整。
			空中版を投げ判定から空中状態の相手にのみ当たる打撃判定に。
	UC	滅殺豪天破	攻撃判定の発生を10F→9Fに、攻撃判定発生1F後まで完全無敵に。
		滅殺豪斬空	斬空波動掌ヒット時に滅殺豪斬空をキャンセル可能に。
		天地双潰掀	1段目以降の攻撃判定がヒットしたとき、それ以降の攻撃が全段ヒットしやすく。
	そのほか	体力	950→1000に調整。
	開発テーマ（from カプコン）		波動昇龍系キャラとしての他との差別化と、全体バランスを踏まえつつ、気になるところに手を入れての強化で安定化を図る。

予告

アルカディア2月号（No.141）より、『Ver.2012』攻略特集がスタートするぞ！次号も期待して待つべし!!

背中を預ける友は居るか!?

鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

初心者も安心の企画盛りだくさん!
鉄拳タッグトーナメント2 復習ガイド



稼働からおよそ3カ月がたった『鉄拳TT2』。今月は、各種周辺情報や企画記事など各種周辺情報を中心にお届けしていくぞ。

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2011年9月14日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA…タッグアサルト
…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

記事制作：半蔵門鉄拳衆(一姫ニクマ太郎、げっつ☆先生、KEN、タケヤマ、ちくわ、ハメコ。、福士)

秘められた能力を探し出せ!

『鉄拳TT2』隠し技NOW!!

本作には、特定のタッグを組んだときのみ出せる技や特殊な連係などが多数存在する。今号ではその中の一部を厳選して紹介しよう。

隠し技――それはゲームにおけるフロンティア。その響きは多くのゲーマーを魅了してやまない。未知の技を目にしたときの興奮は、ゲームのだいご味の一つであるが、隠し技はそういったゲーム中の「ワクワク感」を支える一大要素といえるだろう。

本作『鉄拳TT2』では、「特定のキャラクター同士を組み合わせたときのみ」見ることができる隠し技が大量に仕込まれているようだ。今号では本誌編集部で把握している隠し技をコマンド込みで紹介するので、その中に未知の技を見付けたならば、ぜひゲームセンターに行き、自分の手で入力することで「ワクワク感」を味わってみてほしい。



本誌［illegible］で紹介したジンの兆候(きざし)やエイジーの［illegible］歩、前疾歩は、特定の属性を持つパートナー限定時の技だ。

特定の組み合わせでのみ出せる技

『鉄拳TT』では、クマ／パンダはヘイハチがパートナーの場合限定で羅生門( )を出すことができた。『鉄拳TT2』でも、その名残(?)が残っており、クマはヘイハチがと組んだ場合に羅生門が、パンダはシャオユウと組んだ場合に架推掌が出せる。コマンドの違いに注意。



隠し技の中には特殊動作から追加入力でさまざまな技に派生する例もある。

●クマ／羅生門(ヘイハチがパートナーの時に)



巨体に似合わぬ身軽な動きで体をひねり、右拳を相手にたたき付ける。ヘイハチの羅生門とは異なり、ノーマルヒット、カウンターヒットを問わず相手を大きく吹き飛ばす。リターンはさほど大きくはないが、防御面に不安を抱えるクマにとっては心強い技かも。

●パンダ／架推掌(シャオユウがパートナーの時に)



両腕をくるりと回して勢いよく左掌底を突き出す技。クリーンヒット時は大ダメージを与えられる。シャオユウの同名の技と違い、上段攻撃であるのがやや残念だが、パンダの長い手から繰り出されるため、有効射程は長い。スカし確定などの用途で使える。

特定の組み合わせでのみ出せる投げ

特定のパートナー選択時、所定の投げ技成功後にTAGボタンを押すことで特殊なタッグスローが出せる。組み合わせの数はぼう大で、中には面白い効果が付加される場合がある。例えば、キングのジャイアントスイング( )は、投げられた側が着地時に受け身を取ることでダメージ軽減可能だが、マードックがパートナーの場合、TAGボタンを入力することで着地前にマードックが攻撃し、ダメージ軽減不能になる。



シャオユウの孔雀跳躍( )は、投げ成功後は読み合いの状態になるが、パートナーがパンダ時はTAGボタンを押すことで特殊な投げに変化。確定ダメージを与えられるように

とおしえて!

●特定のタッグでのみ発生する演出：試合中に限らず、勝利画面やコンテニュー画面でも、特定のタッグを使用することで普段見られない演出が発生することがある。中には「特定の発動条件を満たした状態で、ランダムで発生する」というものもある。28ページからの［illegible］、それらの［illegible］についても［illegible］。

特定のタッグで使用可能な特殊コンビネーション

ジン&デビルジン特殊コンボ









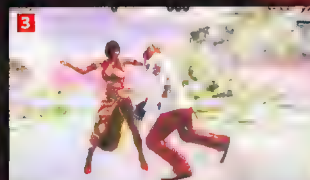
デビル因子の発動!? 驚異の変身攻撃!

ジン＆デビルジンで組んだ場合、兆候の派生技である骸打ち(○○)から特殊コンビネーションが発動できる。始動技を当てるのが難しいが、変身を繰り返しつつ繰り出される連続攻撃は必見! 威力が非常に高く、体力ゲージの半分近くを削り取る。

ニーナ&アンナ特殊コンボ















美しき暗殺者姉妹、呉越同舟の必殺連係!

シリーズ開始以来、不倶戴天の敵同士であるニーナ＆アンナが『鉄拳TT2』でついに仲直り(そんなわけは無い)。余談だが、このタッグは、対戦勝利後やコンティニュー画面でえげつない小芝居を見せてくれるので、ファンは見落とさないように!

●現在編集部が把握している特殊コンビネーションとコマンド

組み合わせ(順番)	技の流れとコマンドの解説
ロウ→ポール	寸勁（【○○】）ヒット時にTAGボタンでポールが出現。○○と入力するとポールが鉄騎で追撃。その後、自動でロウがフェイクのモーションを取りながら気合い溜め状態で出現するので、○を入力するとチャージナックルでフィニッシュ。
ジャック6→ブライアン	ブラボーナックル(○○○)ヒット後にTAGボタンでブライアンが出現。○を入力するとアトミックスローで相手を投げ飛ばし、任意の追撃が可能な状態にする。
カズヤ→ジンパチ	魔神拳(立ち途中に○)ヒット時にTAGボタンでジンパチが出現。○○○と入力すると如意翔～天道で追撃する。その後、カズヤが特殊ステップで登場するので○を入力すると風神拳で追撃。吹き飛ぶ相手に、ジンパチが後方から梵天を自動で発射、カズヤが再び特殊ステップするので○を入力すると雷神拳でフィニッシュ。
アリサ→シャオユウ	サンドボックス1発目(○➡○)正面ヒット時にTAGボタンを入力するとシャオユウが登場し、自動的に隠者出廬で追撃。
ペク→ファラン	ツイスター(○○○)ヒット時にTAGボタンを入力するとファランが登場。○○○でハンティングホークを繰り出し、3発目で特殊なやられを誘発する。タイミングよく○で光るオーバーヘッドストライクが発生。ペクが自動で出現し、トラップシュートでフィニッシュ。
ジン→デビルジン	兆候発動中に骸打ち(○○)ヒット時にTAGボタン入力で特殊演出が入り、デビルジンに交代。○でデビルツイスター、さらに⬆でヘルズゲート、さらに○で阿摩羅へとつなぐ。阿摩羅で着地した後に、自動でジンに戻るので、○を入力すると右回し突きでフィニッシュ。(デビルツイスターヒット時に⬆入力していないと、特殊演出が入り、デビルジンからジンに変身。また、阿摩羅ヒット後に○入力をしないと、同様に特殊演出が入り、ジンからデビルジンに変身。スキが大きいので注意)
ニーナ→アンナ	デビルキッス(⇧⇩⇦⇨☆⬆○)ヒット時にTAGボタン入力でアンナが登場。○でつかみモーションが発生し、決まると往復ビンタを繰り出す。ビンタ中に○でニーナが再登場、ディバインキャノンで浮かせ直す。ニーナが登場するとアンナが挑発モーション(気合いためモーション)で待機状態になる。このモーション中に○を入力をするとアフロディアスタンプでフィニッシュ。




そのほかの特殊な行動

特定のタッグ使用時に発生する演出以外にも、隠し技は多数存在する。『鉄拳TT』のころに存在した技が、形を変えて残っている例もあったりする。古参プレイヤーは前作を参考に探してみるといいかもしれない。また、映画や漫画などのメディアミックス作品と関係した隠し技、演出も多数あるようなので、シリーズファンの人はいろいろな組み合わせを試してみよう。




ビーム? 何? ロボットだから全然痛くないし!!

『鉄拳TT』時代に存在したジャックの特殊やられは形を変えて残っている。ビーム攻撃を受けたら○○でダメージを軽減可能。ちなみに、昔のように反撃はしない。



空くらい飛びますよ、ロボットだから!

こちらは『鉄拳TT』にもあったジャックの特殊交代。交代時に⬆入力するとダイブボマーのモーションで登場。落下時に攻撃判定があるのも昔と同じ。




デッビールチェーンジ!!

『鉄拳TT』ではカズヤ＆デビルタッグ選択時限定の交代だったものが、ジン＆デビルジン専用で復活。コマンドは○+TAGボタン。

こぼしネタ! ●ジン＆デビルジン特殊交代[illegible]TAGボタンの特殊交代は、ジン、デビルジンのどちらからでも[illegible]。実は[illegible]に攻撃判定が発生するのだが、ダメージがゼロ[illegible]かせ技で反撃を受けるほどスキが大きいので、面白がって当てないように。なお、上段の特殊コンビネーションの入力を[illegible]で失敗すると、この特殊交代の演出が入る。

各人のこだわりに注目!

著名プレイヤーTAG事情

本作を楽しむに当たって最も重要なのはキャラの組み合わせ。ここでは『鉄拳6BR』時代に名をはせた有名プレイヤーに愛用タッグを聞いてみた。

十人十色のタッグ事情

タッグシステムの導入により、前作『鉄拳6BR』に比べ戦略性が増した本作では、「どのキャラを使うか」よりも「どのキャラを組み合わせて、」、「どういった局面でキャラを切り替えていくか」といった視点が重要になってくる。

たとえば、「体力リードされた状況では、無理矢理場を荒らしにいけるキャラを前衛に出した方がいい」、また逆に「荒らしにこられた場合には、カウンター能力（置き技など）や逃げ能力（機動力、避け技）の優れたキャラを出した方が効率がいい」といったように、さまざまな状況を想定し「その状況が発生した場合、どのキャラでどう対処をするか？」を考えていく必要がある（勝つための効率が上がるのはもちろんのこと、ゲームをより楽しめるようになる）。

本記事では、『鉄拳6BR』時代に活躍した著名プレイヤー6名に、現在の使用タッグと、それを使用する理由などについて語ってもらった。そのこだわりや使用テクニックの一端から、彼らがどのように『鉄拳TT2』に接しているのか・楽しんでいるのかを感じ取っていただきたい。

また「まだタッグバトルのだいご味のようなものがピンと来ないんだよなぁ……」という人も居ると思われるが、本記事がそういった方々が『鉄拳TT2』を楽しむ上での思考の補助線となれば幸いだ。



コラム～巷で人気のパートナーは?～

現時点でのゲームセンターの状況を見るに、ラース、レオの2キャラは高い人気があるようだ。人気の理由には、「コンボ火力の底上げに適している」、「基本的な技にクセが少なく、扱いやすい」といった事柄が挙げられる。

ラースは縦回転誘発技で浮きの高いトリガードスクリュー（⇦●）や、壁を絡めたコンボで強力なヴォルカニックライトニング（⇨●●●●）、レオは威力の高い櫂腿～仆歩（⇨●）～圧砕硬拳（●●）、壁コンボ時に相手を壁からはがせる肋腑靠（立ち途中●）など、TAで役立つコンボパーツを多く持つ。また、ラースはビードショット（⇨●）、レオは横打二郎担山1発目（⇨●）など、両者とも打撃チェンジ時の拾いに適した技を持つため、タッグコンボの取り回しが簡単なのだ。

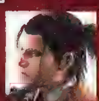


この二人は、単体のキャラとして見た場合も穴が無い。

著名プレイヤーのタッグ拝見! 古水のTAG



レイ & ドラグノフ



古水 Profile: 『鉄拳6BR』時代に、当時キャラ評価の高くなかったレイを使い鉄拳神まで到達。関東を代表する理論派プレイヤーで、「キャラ対策の鬼」と呼ばれている。

●この組み合わせを選んだ理由は？：レイは当然選ぶとして、ドラグノフはサブキャラの中で鉄拳王までいったキャラだったというのと、実際にレイと組み合わせてみて相性がよくて、しかも面白かったからですね。

●対戦での狙いは？：まず、先鋒はドラグノフ固定です。レイは、有利な状況なら時間を稼いでドラグノフの体力を回復し、タッグレイジ状態なら後掃燕舞（⇧●●）や仰腿（横移動中に●）で強気に二択にいきます。後は、相手の交代のスキに昇流脚（⇨➡●）～交代を狙うのが強いですね。スキを軽減するための立ち●やしゃがみ途中●に勝ちやすい上に、昇流脚が空中ヒットしてしまった場合でもパートナーの立ち●で拾えるんですよ。



レイは状況によって闘い方を切り替える。リードを取ったら下がりつつ守りを固める。

場合によっては二択の強さを活かして攻めることも可能。まさに変幻自在!

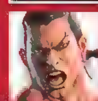


コンボ紹介

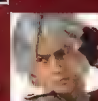
Ⅰ ［ドラグノフ始動］サイドロックアッパー（⇧●）→ストレートキック・ヘッドハンター（●●）→立ち●→前ダッシュ～ストレートキック・プロペラキック（⇨➡☆●●）【TA:鶴翼飛翔脚（⇩●）→鶴爪（鶴の構え中に ●）】→ステップインシェーブキック～スニーク（⇨●）→フロストチャージ（立ち途中に ●）

Ⅱ ［レイ始動］（壁際で）刃落（⇩●）～壁やられ・強→絞竜掌（⇨➡●）【TA:フロストチャージ（一瞬しゃがんで～立ち途中に ●）】（～壁と逆方向に吹っ飛ばし）→鶴翼飛翔脚（⇧●）→鶴襲破（鶴の構え中に ●）→咆犬牙喉（⇨●●）→刃落（⇩●）

著名プレイヤーのタッグ拝見! たいぞーのTAG



フェン & リー



たいぞー Profile: 関西を代表する職人系フェン使い。その独特の連係や攻めの組み立ては、多くのフェン使いに影響を与えた。『闘劇'05』優勝チームの一員。

使えるキャラが限られるなら、キャラの強みを知って活かす

●この組み合わせを選んだ理由は？：ほかのプレイヤーは「キャラ相性が～」とかいろいろ考えていると思うんですが、僕の場合は「これくらいしかまともに使えるキャラが居なかった」っていうのが大きな理由ですね（笑）。

●対戦での狙いは？：基本的にはフェンを前衛にして浮かせ、後衛のリーでコンボを担当します。ただ、フェンはリーと比べると置き技が弱く、大きな二択を仕掛けてくるタイプに弱い。そういう相手と対戦するときにはリーを前衛にすることもありますね。戦術としては、フェンは「安易な安定行動に頼らない」がモットーです。側腹腿（⇦●）は暴れつぶしや横移動対策で優秀なんですが、その後の展開がよくない。あえて暴れつぶしで三連衝2発目～背向け（●●●●◀）や孔雀掃腿2発目～背向け（●●●●◀）を使って、そこからの背向け二択を狙ったりするのが面白いですね。孔雀掃腿の2発目は相手の横移動暴れをつぶしたりするんで、特に面白い技だと思います。



フェンは攻めを担当。中間距離からは、⇩⇧⇨特殊ステップを使って積極的に近付いていく。

⇩⇧⇨☆●入力で、特殊ステップから旋脚削顔手を出せる。中段の喝破（⇩⇧⇨●）との二択が強力。



著名プレイヤーのタッグ拝見! 2代目メンストリュウのTAG



ヘイハチ&カズヤ



2代目メンストリュウProfile:
日本を代表する最高峰の三島使い。『鉄拳6BR』にてヘイハチで鉄拳神になるなどの実績を持つ。野性的な勘の鋭さと正確なコマンドテクニックが持ち味。

王道の三島二人タッグ！

●この組み合わせを選んだ理由は？：『鉄拳TT2』が稼働する前から、三島二人で組ませようと思ってました。デビルジンは使えません（笑）！

●対戦での狙いは？：まず、この組み合わせはタッグレイジの相性が悪くて、しかも風神拳チェンジで交代することが多いので、なかなかタッグレイジにならないんですよ。なので、タッグレイジのことはあまり考えず、それよりもこまめに交代して体力を回復することを優先してます。交代のポイントは、奈落旋風（⇨☆⇩⬂RP）ヒット時や、最速風神拳（⇨☆⇩⬂RP）ガード時ですね。交代が読まれていそうなときは、あえて前に出て攻めることも多いです。『鉄拳TT2』はこの辺りの読み合いがすごく面白いと思います。あと、ヘイハチは壁攻めが強いので、壁ありステージではTAやチェンジコンボで調整して、最後にヘイハチが出てくるようにしています。壁無しステージでは、影足（⇦⇦LK）で逃げるのが強いですね。



忌怨拳（⬃RP）カウンターからは、最速風神拳（⇨☆⬂RP）の地上ヒットコンボを狙う。



失敗して空中ヒットしてもヘイハチの瓦割り（⬃RP）でバウンドさせられるため、フォローが効く。

著名プレイヤーのタッグ拝見! ばくしーのTAG



ブライアン&ブルース



ばくしーProfile:
関東を代表するブライアン使い。高いレベルでバランスの取れた堅実なプレイスタイルが売り。近年の大規模大会では上位に姿を見せないことは無い。

万能型キックボクサータッグでオールラウンドに闘う

●この組み合わせを選んだ理由は？：ブライアンとブルース、どちらのキャラも『鉄拳5』から続けてきていて、愛着があるからです。今作においてはどちらのキャラも巷であまり使用率が高くないので、俄然燃えますね。

●対戦での狙いは？：基本的には火力の高いブルースを先に出して、ローリスクハイリターンの中段を当ててリードを奪い、スカし確定の強いブライアンで体力差のアドバンテージを活かして守り勝つスタイルです。ただ、自分はどちらのキャラも守備寄りな万能キャラだと考えているので、相手の先鋒キャラとの相性によっては臨機応変にブライアンを先に出したりもします。それはラウンド中も同じで、明確に役割分担をするのではなく、柔軟に対戦の中で状況を把握しつつチェンジすることを意識していますね。どちらのキャラも確定反撃が強くTAが安定していて、返し技で返されない肘と膝攻撃が主力だということが、それを可能にしていると思います。



状況に応じて、コンボ中でも柔軟にキャラを変えていくのが重要。



大ダメージコンボから安全にチェンジできるのは大きい。

著名プレイヤーのタッグ拝見! ノブのTAG



ヘイハチ&アンナ



ノブProfile:
関東における三島使いの古株。派手さは無いが、堅実な攻めと老かいな読みで、今なお鉄拳界の前線に立ち続けている。

ヘイハチの安定感とアンナの爆発力で勝負

●この組み合わせを選んだ理由は？：ヘイハチはずっと使い続けているので。相方がアンナなのは、簡単なコンボでもかなり減るし、忙しくないから手が疲れない（笑）。三島×2にしなかったのは安定感重視ですね。

●対戦での狙いは？：基本はオールマイティなヘイハチが先に出て、相手の体力を削りながらスキを見て風神拳（⇨☆⇩⬂RP）を当て、アンナでコンボを入れる。風神拳からはTAはあまり使いません。使わなくても十分減るので。体力的にリードされた場合はアンナでひたすらリフトショット（立ち途中にRK）とコールドブレード（しゃがみ中⬀RP）の二択を狙います。コールドブレードからはTAを使って体力4割ほどを奪うコンボが入るので、アンナでは、誇張でも何でもなく二択と浮かせ技しか狙いません（笑）。崩しやすさでいえばヘイハチの影生門（⬁LK）も優秀なんですが、アンナほどのプレッシャーは無いので、無理せず風神拳を当てるのを心がけてます。



コールドブレード（しゃがみ中⬀RP）→シットスピンライトアッパー（⬁LP）でチェンジしたら……



天魔降伏（⇨⇨RP）でバウンド誘発してTA発動！　お手軽で減る割に安定感が高い。

著名プレイヤーのタッグ拝見! デクのTAG



デビルジン&ヘイハチ



デクProfile:
現在、関東屈指のテクニシャンと言われる三島使い。マシンのように正確な操作から生み出される攻撃は、見る者の多くを魅了する。

デビルジンの圧倒的パワーで押し切る！

●この組み合わせを選んだ理由は？：一つは今作では三島家が非常に強力なキャラであること。個人的に、デビルジンは最強キャラだと思っています。もう一つの理由は、これまで三島家を使ってきた者としての矜持ですね。

●対戦での狙いは？：メインの狙いは、デビルジンの圧倒的キャラパワーと、ヘイハチの高いTA能力を活かした瞬殺です。基本的に不利な相手が居ないデビルジンが先鋒固定で、交代はあまり使いません。狙い通りにいかずデビルジンが倒されかけたら、ヘイハチに交代して防御的に闘います。ヘイハチはローリスク・ミドルリターンな高性能中段技を多く持つので、それと風神拳（⇨☆⇩⬂RP）で相手にプレッシャーをかけつつ体力を削っていき、デビルジンの回復を待つことができます。なので、極端な言い方をすると「理想はデビルジンで一気に倒し切る」、「最悪の場合は、デビルジンを2回、ヘイハチを1回出して倒す」という感じですかね。



唯一の弱点ともいえた横移動対策が補強され、最強キャラの一角とウワサされるデビルジン。



ヘイハチは各種中段を使ってじらすように闘う。影生門（⬁LK）などの下段はあまり打たないそう。

『鉄拳TT2』これから始めたい！ というピュアな紳士淑女へ贈る

Dr.闘神の タッグキャラ確定診断

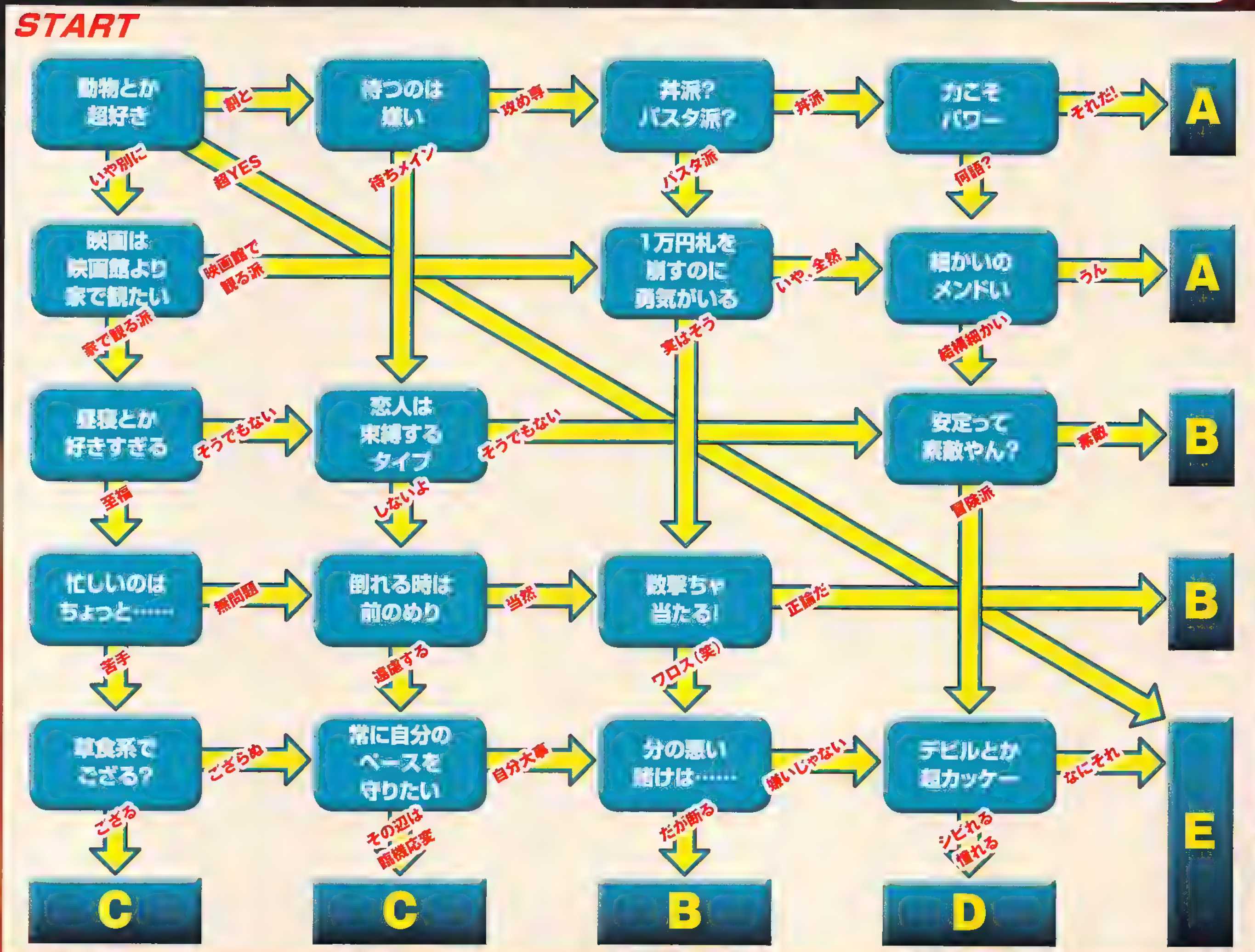
なんか難しそう、対戦怖い、キャラ多過ぎて選べない。そんな悩みを抱える貴方に贈るッ!! 闘神直伝のおふざ……否、超科学的診断でキャラとパートナーを決めて、さあ始めYOH!

Text:カイゼルちくわ



ドクター・今月の一言

壁コンボ？ 上等だ！



A パワー（ゴリ押し）タイプ

コンボとかキャラ対策とか、聞いただけで知恵熱が出てくるようなキミにはパワータイプキャラがオススメじゃい！ 操作が簡単で単発攻撃力が高いポールとジャック6を筆頭に、相手を問わず俺流ゴリ押しの闘い方ができて気持ちいい。少し勉強や練習を積めばさらに強くなる。レオやフェンもオススメだ。

オススメ：ポール、ジャック6、マードック、ミゲルなど

B スピード（流れ支配）タイプ

相手を固めたりけん制するのに便利な技があり、比較的高火力コンボを持つタイプ。ほかの女性キャラもほぼこのタイプなので（キャラによってはコンボが難しいが）、女性キャラ命な人は性能無視、外見や声でキャラを選んでもOK。カスタマイズも楽しいぞ！ 慣れたら構えを覚えると玄人っぽい。

オススメ：アスカ、ジュン、リリ、ファラン、レイ、ペク、ニーナなど

C ディフェンス（防御・反撃）タイプ

じっくり闘いたい人に贈る。高性能反撃技から大ダメージを与えるキャラがこちら。基本性能が高いので、迷ったらラース辺りを選ぶがいい！

オススメ：ラース、エディ（クリスティ）、ブライアン、ボブなど

D 三島（すごく三島）タイプ

S傾向のキミには、本作の世界観を体現したバイオレンス一族・三島家が最適。万能型で意外と使いやすく、風神拳は出しているだけで気持ちいいぞ！

オススメ：ジンパチ、ヘイハチ、カズヤ、デビルジンなど

E 人外アニマルズタイプ

画面狭しと人外が暴れるパラダイス銀河を見たいキミは、さぁこちらへ。1キャラ分勉強すればいいクマ&パンダタッグは、超初心者向け（投げやり）！

オススメ：クマ、パンダ、ロジャーJr.、オーガなど

★使用キャラが決まったら、次のページからのマンガで基本を覚えよう☞


シャオ先生の!
今からはじめる
鉄拳TT2
まんが
げっつ☆先生
どどどーん
『鉄拳TT』経験者
てくてく
リリさんたちは初めてのタッグ戦に困っていた!
どーーん
ぐむーっ
コンボは!? チェンジのタイミングは!?
いーよ
そこのベテラン娘
私たちに『鉄拳TT2』の闘い方を教えなさい
どどーん
まずは、1キャラでできるコンボを入れながら技を覚えよう!
①浮かせ → ②つなぎ → ③バウンド → ④しめ
バキャッ
ポクポク
バウ〜〜ンド
ドーン
コンボは大きく四つのパーツに分かれてます
浮かせたら、まずは適当に当たる技を出せばいいのね
バウンドさせることでさらに技をたたき込めるんですね!!
ふむ
ポム
タッグコンボを使う前に、まずは一人で使えるコンボを覚えておきましょう。最初から難しいコンボを狙おうとせず、浮かせ技→ などの動作の素早い技→バウンド技〜のような簡単なコンボを練習してみましょう。
ささささ……早速TAGでチェンジするコンボをやるわよ!
スピーー
はーー
なんてこと…
そして、これらのパーツに「TAGボタン」を加えることでコンボが超すっごくなるんです!
これぞイイコ!!
ぐぐっ
パーツごとに合った技を出していけば、自然と技も覚えるってわけね
そーなんです
やるじゃない!



シャオユウの攻めーる教室

TAGボタンでチェンジしてみよう!

●タッグコンボのメリット
→相手の回復可能ゲージを残さない
→安全にパートナーに交代できる
→火力の低いキャラでも、パートナーが高火力であれば大ダメージを与えられる
……etc.etc.

●タッグコンボのデメリット
→強いて挙げるほどのものは無い
→慣れるまでは操作が忙しいかも……?

●タッグコンボを決めるには?
まずキャラごとに決められている「打撃チェンジ技」(※公式ホームページの技リストでT印がついているもの)をヒットさせよう!
ヒット時にTAGボタンを押せばパートナーに操作が切り替わる(入力は連打でもOK)!
なお、ガードされた場合は交代(チェンジ)は起こらないので注意!
【打撃チェンジ技の例】
•ジン/追い突き(立ち途中に●●)
•ポール/裏疾風(⇩⇦⇨●●)
•アスカ/鬼殺し(⇨●●)
……etc.etc.

リー先生とカズヤ君の初心者講座

技のセレクトはエレガントに!!

何やらよく分からんが、呼び出しを受けて来てみたが……。おいリー、いきなり呼び出して何の用だ? くだらん用事じゃないだろうな。

上の漫画を読んで、『鉄拳TT2』を始める人のために、ステップアップのための簡単なアドバイスができればと思ってね。カズヤには私のアシスタントをお願いしたいというわけだ。

貴様にしては珍しく、まともな話だな。初心者指南なら協力してやらんでもない。で、俺は何をしたらいいんだ?

ただの講義形式じゃつまらないし、こういうのは「習うより慣れろ」というから、まずはちょっとコンボの実演をしてみようじゃないか。じゃあ私、浮かす人、キミつなぐ人で、コンボスタート!



では、私のヒールブースター(立ち途中に●●)からのタッグコンボを試してみるとしよう。はい、交代!



おいこら! 距離が遠いぞ! しかも相手が頭向け状態だから拾いにくい!



ぬあー!! この距離と浮き方なら、リーチが長くて、発生が早くてとなると……これだ! 残兇掌(⇨⇨●)!

はい、よくできました! カズヤ君に拍手! このように、打撃チェンジ技と一口に言っても、ヒット後の状況はさまざま。私のインバーテッドアクセル(ミストステップ中に●●)のように、ふんわり高く浮かせる技に打撃チェンジをかけた場合、パートナーはいつも使っているオーソドックスなコンボで追撃できる。しかし、さきほどの例のように拾いにくい浮き方をする場合、交代後の追撃は難しくなる。が、しかし、逆を言うと、打撃チェンジ技の浮き方と、パートナーの技を把握していれば、難しい浮きをする打撃チェンジ技からきっちりタッグコンボを決めることができるようになる。なお、さっきはパートナーがカズヤだったから、大した追撃は入らなかったが、パートナーによっては、かなり強烈なコンボにつなげることも可能だ。

……何か釈然としないが……、つまりだ、お互いの技をしっかり理解しておくことが、このゲームを楽しむ上で重要というわけだな。



リー先生とカズヤ君の初心者講座
エレガントに起き上がれ!

鉄拳シリーズの起き上がりは初心者がつまずきやすいポイントだな。ダウン中も起き上がり中も攻撃をくらう格闘ゲームは珍しいからな。

上の漫画でも触れられている通り、相手が近くに居る場合は、慌てて起き上がろうとするのだけは絶対にダメだ。その場起き上がり(●)は当然として、次いで危ないのが後転起き上がりだ(●)だ。相手から遠ざかるように移動するから、一見安全に見えるかも知れないがね。これも実演してみよう。(小声で)――というわけで、カズヤ。これからコンボ決めるから、後転起き上がりしてみてくれ。

確かに、こういうのは口や文章で説明されてもよく分からんからな。ん? え? 今なんていった? おごッ!



はい、相手の近くでダウンしてしまいました。はい、カズヤ、ここで後転起き上がりすると。



こんな感じで拾われると。

おい、ちょっと待て! 貴様! いま本気で殴っただろ!

はい、カズヤ君の迫真の痛がり演技に拍手! こういうことになるから、慌てて後転するのは絶対にNGだ! 「あと一発くらったらK.O」という状況なら話は別だが、その場合には今作から導入された「タッグクラッシュ」を使うべきだな。

ぬぐぐ……(怒)。(今すぐこいつをしばきたいが、暴れたら初心者はきっとドン引き……。こらえよう……)タッグクラッシュを使えば、かなりのダウン追い打ちは回避できるからな。壁際のようなリスクの高い場所ではどんどん使うべきだな。

そうだね。さて、駆け足だったけど、とりあえず基本的な部分についての補足説明はこんなものかな。これから『鉄拳TT2』を始めようという皆さんは、楽しんでくれただろうか? 私は初心者講座にかこつけてカズヤを殴れて楽しかったけど。



貴様、最初からそれが狙いか!

じゃあ、皆さんの鉄拳ライフに幸あらんことを チャオ!



『鉄拳TT2』の気になるアレコレを、
またまたアノご両名に聞いてみたぞ！

開発スペシャルインタビュー

聞き手：ハメコ。／構成：一姫ニクマ太郎

『鉄拳TT2』が無事に稼働した現在、開発チームはどんな手ごたえを感じているのだろうか？　そして今後はどんな展開が用意されているのか!?　おなじみのお二方に直撃インタビューを敢行！

ファンの比率は日本だと男女9:1、ヨーロッパだと7:3ぐらいです

——稼働からある程度時間がたちましたが、現在の状況・心境はいかがでしょうか？

原田　プレイヤーの皆さんからは「面白い」と言っていただいています。計算通りのことと計算外のことがありますね。計算通りなのはプレイ時間が今までより1.3倍ほど長いこと。計算外だったのは、朝や深夜にプレイしている人が目立つことですね。タッグアサルトの自分向きの組み合わせが見付かるまで、練習したいんだろうなと考えています。練習できる環境を開発側から提供するのはなかなかできないので、お店の運営上で工夫できないかと、営業と話し合っているところです。

米盛　稼働したので落ち着いてゆっくりしているか？　というと全然そんなことはありませんね。開発スタッフはまだ戦争状態続行中です（笑）。稼働しているのがまだ日本と韓国だけなので、ほかのアジア向けの作業や、販促用素材を用意などしているところです。

——海外で稼働しているのはまだ韓国だけですが、キャラクター使用率で日本との違いはありますか？

米盛　まだ安定はしていませんが、日本とほとんど変わりませんね。日本・韓国問わず、タッグの組み合わせで分かりやすいところが並んでいます。キング＆アーマーキングなどは人気がありますね。

原田　飛鳥＆準、飛鳥＆リリ、一八＆仁、平八＆一八とかね。

米盛　分かりやすい人間関係の組み合わせが、タッグとしては人気があります。キャラクター人気は王道で、ラース、デビル仁、一八辺りが上位に居ますね。

原田　巌竜の使用率は相変わらず木人より下なの？

米盛　いや、さすがにそこまでは低くないはずです（笑）。

原田　多分、木人はまだ避けられる時期だと思いますが、稼働時期後半にいくほど少し上がるんですよね。最終的に木人より下にいくのは、巌竜、王椋雷、白頭山辺りで。

米盛　開発としては断言しづらいんですけど（笑）、皆さんもライブモニターで海外のランキングを見られますので、見ていただきたいですね。

——よく海外に行かれていると思いますが、ご当地のプレイヤーから面白い意見や反応はありましたか？

原田　アメリカには今、ゲームセンターがほとんど無いので「業務用は売らない」と言ったら、ものすごい反発があったんです。なので、アメリカだけ何かできないかと思って、ネットワークのテストだけはしています。欧米のプレイヤーからすれば、日本や韓国、アジア諸国で盛り上がっている状況がうらやましいんですね。「我々のことも考えてくれ」という意見はコアなプレイヤーほど多く聞かれます。一般的なプレイヤーだと、ストーリーのことを気にしてくれますね。「あの組み合わせのストーリーはどうなってるの？」とか。ドイツやフランスのようなヨーロッパでは、女性のファンが多いんです。日本だと9：1で男性が圧倒的に多いですけど、ヨーロッパでは7:3ぐらいになるので、キャラクターやコスチューム、世界観の話が活性化します。

相性を入れたのは「ゲームって対戦だけじゃないだろう」という思いから

——ゲーム内の話に移りますが、演出が凝っていますよね。例えば、ザフィーナと巌竜だと、コンティニュー画面が特殊なものになったりとか。

米盛　よく見付けましたね（笑）。タッグの組み合わせだけで千数百あるうち、何十個かに思い付いた特殊演出を入れています。勝利時で言うと、ツープラトン投げでもいいし、タッグアサルトでもタッグコンボでもいいんですが、タッグK.O.すると1/2の確率で、トドメを刺した側で発生します。

原田　Twitterではその仕組みを文字数が足りなくて説明できないんだよね（笑）。初公開ですよ。

米盛　僕はドラグノフ＆アリサのコンティニューが好きです（笑）。時間の許す限りそういう演出を入れてみたので、ぜひ探してみてほしいですね。

——キャラクターの相性はどういうところから取られているのですか？

米盛　基本的には中心軸のストーリーの相性になりますが、映画（『鉄拳 ブラッド・ベンジェンス』次ページカコミ参照）などの要素も少しだけ取り入れています。例えばアリサと暁

Interviewee



鉄拳シリーズ
プロジェクトディレクター
原田 勝弘氏

『鉄拳』シリーズの顔にして、全体の統括を司る開発チームのリーダー。シリーズの営業から開発、広報的役割におよぶまで、すべてに携わってきた。
●Twitter ID：@Harada_TEKKEN

鉄拳シリーズ
ゲームディレクター
米盛 祐一氏

『鉄拳』シリーズのゲーム内容に関する部分で指揮を執るゲームディレクター。シリーズには、前作に当たる『鉄拳タッグトーナメント』から参加している。




最新作のお試し版!
『鉄拳タッグトーナメント2 プロローグ』


鉄拳初のCGアニメ映画!
『鉄拳 ブラッド・ベンジェンス』


タッグ第1作がフルHDで復活!
『鉄拳タッグトーナメントHD』


デビル親子が新たなコスチューム(?)でそろい踏み!

TEKKEN HYBRID

鉄拳シリーズのオープニングムービーを手掛けてきたデジタル・フロンティアが制作した全編3DフルCGアニメーション映画『鉄拳 ブラッド・ベンジェンス』と、大ヒットしたタッグシリーズの元祖『鉄拳TT』のフルHD版PS3ソフトがお得なセットでリリースされる。本誌読者には『鉄拳TT2』のお試し版ともいえる『鉄拳タッグ2プロローグ』が付いているのも見逃せない！ シャオユウやアリサ、デビルジンやデビルカズヤがオリジナルコスチュームで登場するぞ。ゲームの仕様はアーケード版『鉄拳TT2』と全く同じとのことなので、練習用としても重宝しそうだ。



『鉄拳ハイブリッド』

映像(3D立体視)&プレイステーション3専用ソフト
■発売日:12月1日
■価格:7,140円(税込)

山下しゅんや氏描き下ろしの三方背パッケージが目印!


初回特典として、稼働中の『鉄拳TT2』で使えるキャラクターパネルが付録に!

アーケード版「TT2」をより楽しくする

フルCGアニメ映画&PS3ソフトの強力タッグが登場!!

雨の関係ですね。映画の中でも関係が変わっていくので、映画のストーリーでいうところの中盤ぐらいの関係性にしてあります。

原田 タッグというシステムだと三島家が有利になるのですが、相性で見れば三島家同士では仲が悪いし、仲がいいキャラも多くない。キャラバランスの調整的にうまいことといっていると思います。調整する側とすればこういう仕様は避けたいですが、「ゲームって対戦だけじゃないだろう」という思いがあって入れています。

米盛 ストーリー性が垣間見える雰囲気だけでも入れておきたかったんですね。相性で差はありますが、「この組み合わせを使いたいけど、仲が悪いからやめよう」と避けるほど大きくはなってはいないと思います。

原田 調整の人間から最初に相談を受けたのが「仲のいい組み合わせが全然できない」ってことでしたね(笑)。これからは仲のいい組み合わせを増やすか……リリと巌竜とか。

米盛 そこにこだわってますね(笑)。

——でも、リリは巌竜にちょっと嫌われてますよね。リリは巌竜が好きみたいですが。

原田 それはタイムリリースで、だんだん巌竜に好かれていくんですよ。

米盛 いやいやいやいや(笑)。

——ストーリー的には、本作は外伝という位置付けでしょうか?

米盛 そうですね、『鉄拳TT2』としてのストーリーはありません。

原田 裏設定として、前作の『鉄拳TT』は巌竜の見ている夢だったというのがありました。そこで今作は、巌竜が夢から覚めるところからスタートしよう、と思っていたんですよ。だけど、それだと伝わりづらいかなということでやめています。平八やジェイシーのように、ちょっとだけキャラごとのストーリーはありますが、メインストーリーは無いですね。『鉄拳TT2』のメインスポンサーはちゃんこパラダイスで、巌竜丸のステージまでわざわざ作ったんだし、今回で巌竜の人気が出なかったら本当に巌竜を切ろうかなと(一同爆笑)。『ストリートファイター×鉄拳』に出てくるかどうかの当落線上……どころか今のところ落選濃厚ですが(笑)。今作ではぜひ巌竜を使ってあげてください。

——ネットワークを利用したイベントの予定はありますか?

米盛 これからいろいろ用意しています。来年にはペアプレイなどを予定しています。トライアルや賞金首もありますね。

原田 ネットワークを使ったイベントではありませんが、いろいろな作家さんに描いていただいたイラストパネルを開放します。あれはいいですよ! 三人の作家さんに、それぞれ全キャラを描いてもらっています。

米盛 TEKKEN.NETとうまく絡んで順番に開放していく形で、盛り上げていきたいと考えています。

——では、システムに関する話もお聞きしたいと思います。今回の目玉システムはタッグアサルト(下段コラム参照)ですが、同様にタッグクラッシュも全く新しいシステムですね。

原田 あれは最初、空中コンボをカットしていたんですよ。「一回でもいいから、無理矢理助けられる要素を入れてくれ」と言っていたんですが、うまくいかなかったですね。

米盛 鉄拳の面白さは安定して空中コンボを決められることでもあるので、それを完全に邪魔してしまうんです。あと、助けに来たキャラも一緒に空中コンボをくらってしまうという大事故もあって(笑)。最終的に受け身のタイミングになりました。

原田 後は、鉄拳は起き上がりや壁際が難しいので追い詰められたときのお助け要素ですね。

——今回はタッグアサルト、タッグレイジ、タッグクラッシュのバランスがよく出来ていますよね。

原田 今回はやり込めばやり込むほど、理解すればするほど段階を経て面白くなるので、戦略を考えながらやってみてほしいですね。

——本日はお忙しい中ありがとうございました。



段階的に面白くなるので、戦略を考えながらプレイしてみてほしいです

『鉄拳TT2』注目ポイント
自由度と難度のせめぎ合い!? タッグアサルトを巡る紆余曲折





米盛氏曰く「タッグボタン押しっぱなしだと、タッグパートナーがオートで攻撃してくれます。最後の1発だけ崩拳やマッハパンチを決めようとか意識して、タッグアサルトを覚えていただきたいですね」とのこと。

タッグマッチらしい要素として、原田氏は最初「一人が羽交い締めにして、もう一人がボコボコ殴る攻撃」を入れるようにオーダーしていた。しかし、対戦のテンポが悪くなるということから断念。次いで、空中コンボ中に相方がオートで攻撃するスタイルを試すも「"やらされている感"が強い」とのことで見送られ、ここから苦悩の日々が始まったという。一発当てるごとにパートナーと交代する仕様も試された。これはプレイヤーの自由度は上がるが、操作がとてつもなく忙しくなるために取りやめ。コンボ時に一瞬スローがかかる仕様(AOUショーにはこのバージョンで出展されている)や、バウンドコンボになった時点で自動的にタッグアサルトが発動するスタイルも試された。多くの試行錯誤を経て、現在の"発動時だけスローがかかり、自由に技が出せる"形に落ち着いている。



『鉄拳』の魅力の一つ、サウンドについても直撃インタビューを敢行してみた!

開発スペシャルインタビュー

―サウンド編―

聞き手:けっつ☆先生

『鉄拳』ファンにはおなじみのメンバーが集う本作のコンポーザー陣。ここでは『鉄拳TT2』のサウンドに込められた想いと、その秘密に迫る!

常に"次"の音を提供したい。それが今回はダブステップだったんです。

――まずは、本作のサウンドコンセプトについてお聞かせください。

遠山 全体を通して極力ギターサウンドを無くし、ビートを強調させてシンセサイザーの音を前面に出していこうと考えました。佐野さんが当時メインで担当された『鉄拳3』がギターをメインにクラブのビートを当てはめるといった曲調で、それ以降『鉄拳5』や『鉄拳6』に関してもギターサウンドが強かったんですよ。今回は、あえてそこを省きました。

佐野 ダブステップと呼ばれているジャンルですよね。これから盛り上がってきそうなジャンルに弱いんですよ(笑)。

――『鉄拳3』のデジタルロックは、当時まだ珍しい分野でしたよね。

佐野 そうですね。当時はデバッグチームからのバグリポートで「もっと分かりやすい曲がいいです」とか言われていましたよ。バグ扱い(笑)。

遠山 でも、今となっては人気がありますからね。早過ぎたんですよ。

佐野 もっと急いでほしい(笑)。

――今回、佐野、岡部両氏は、どのような経緯で参加されることになったのでしょうか。

遠山 まだ企画が立ち上がったばかりのころ、海外の方を中心に「『鉄拳TT』のオリジナルメンバーを呼んでほしい」といった反響をいただいたんですよ。そこで当時の先輩でもあるお二方を、社外コンポーザーとしてお招きいたしました。

佐野 やっと『鉄拳』に呼んでくれたかって感じですよ(笑)。

遠山 いつの間にか『鉄拳TT』から12年もたってましたからね。

岡部 僕がナムコ(当時)在籍時にかかわった、最後の大きな仕事ですよ。

――本作には『鉄拳』シリーズのアレンジ楽曲がいくつかあります。選定に何か基準はあったのでしょうか?

遠山 まず過去シリーズから人気のあるステージを出そうということで、先にステージが決まっていたんですよ。そこで音楽も、ステージに対応した当時の楽曲をアレンジすることになったのです。ちなみに担当を決める際は、じゃんけんで各自がやりたいステージを取っていきました(笑)。

――ここからは皆さんが担当された楽曲についてお聞きしたいと思います。まずは岡部さんの、初代『鉄拳』からのアレンジとなる"Fiji -paraiso Mix-"についてお聞かせ願えますか。

佐野 これはじゃんけんで最後まで残っちゃった曲だね(笑)。

岡部 それで結局僕がやることになりました(笑)。最初は少しハード目に作ったんですが、「原曲が分からなくなった」とプロジェクト側から言われてしまったんですよ。そこで原曲の雰囲気を残しつつも、よりダンスミュージック寄りな南国感の漂う曲に作り直しました。

遠山 これが意外に評判いいんですよね(笑)。

岡部 意外にとか言わない(笑)!

――次に佐野さんの"School -After School Mix-"については?

佐野 この曲はまず『鉄拳TT』のアーケード版、次に家庭用版、そして今回と都合三作目のアレンジとなるのですが、いざ作ってみると無意識のうちにアレンジが一番最初のバージョンに戻ってしまってたんですよ。それを(元後輩で現在のクライアントに当たる)遠山さんからいわれてしまい、うるさいなあって(笑)。

一同 (笑)

佐野 ですが、自分でも聴いてみたところ「あれ? 確かに戻ってるなあ」と思い、作り直しました。アルバムのライナーでも触れているのですが、アナログシンセではない「どデジタルな音」が特徴です。

――遠山さんはオープニング曲を手掛けられていますね。

遠山 僕が今回一番やりたかったことが、『鉄拳TT』のオープニングをリミックスして本作に持ってくるということだったんです。ですが、その話をしたときの周囲の反応が、まるでよくなかったんです。開発中もずっと「あれ大丈夫なの?」なんて言われ続けてきたんですが(笑)、最後の最後にリミックスしてオープニングを出したら大反響だったんですよ。

佐野 へえ~。まあ、これは『鉄拳』ミュージックの伝統だよね。最初はみんなの頭に「?」が浮かぶ(笑)。でももう反響があるんでしょ? ずいぶん短くなったじゃん、「?」から「イイネ!」までが。『鉄拳3』なんて10年どころじゃないから(笑)。

――ほかには"Jin kazama -Far East Mix-"もアレンジ曲ですね。

岡部 これは『鉄拳3』からの曲になるのですが、主人公の仁ステージということもあってアーケード版や家

interviewee



『鉄拳TT2』ミュージックディレクター
遠山 明孝氏
(バンダイナムコゲームス)

『鉄拳TT2』サウンドディレクター、コンポーザー。初代『鉄拳TT』でもサウンドのディレクションを務め、佐野氏と岡部氏はその当時の先輩に当たる。代表作は『鉄拳』シリーズ、『太鼓の達人』シリーズなど。



コンポーザー
佐野 信義氏
(DETUNE)

株式会社DETUNE代表取締役社長。『鉄拳3』では、当時まだ認知度の低かったデジタルロックというジャンルをゲーム業界に知らしめた。代表作は『鉄拳』シリーズ、『リッジレーサー』シリーズなど。



コンポーザー
岡部 啓一氏
(MONACA)

有限会社モナカ取締役。生楽器から打ち込み音楽まで幅広いジャンルを得意とするスタイルは、本作でもいかんなく発揮されている。代表作は『鉄拳』シリーズ、『エースドライバービクトリーラップ』など。

「ナムコ」サウンドの遺伝子が受け継がれているのを実感します。

庭用版のほかにリミックスCDなど、過去にさまざまなバージョンを作っているんですよ。そこで今回はどうしようと考えまして、ステージの雰囲気を踏まえた和風な切り口で作らせていただきました。

佐野　今回NGのギターを使ってるけど、ちゃんと許諾は取ったの？　それとも無理矢理（笑）？

遠山　アレンジ曲に関しては自由に制作していただきましたよ。

佐野　この曲からギターを抜くと、全く別のものになっちゃいそうだもんね。

岡部　そうなんですよ。最初リフをシンセで作っていたのですが、原曲のよさが無くなっちゃうんですよね。どうもしっくりこなくて。そこで遠山さんと相談をした上で、ギターを入れました。どちらかといえばネタっぽい曲の部類に入るのかな、といった意識もありながら作らせていただきました。

——続いて今回の新曲についてお伺いします。まずは特にインパクトのある「Bountiful Sea」ステージ（巌竜ステージ）の曲からですが……。

佐野　この"IT'S NOT A TUNA!"ってタイトルはすごいね。「マグロじゃない！」（笑）。

遠山　ステージで飛び跳ねているのは「カツオ」ですからね（笑）。このステージも担当を決める際に残ってしまったので自分がやることにしたのですが、既にその時点でイントロだけが演歌のハードテクノという構想はできていたんですよ。

佐野　初めて聴いたとき、演歌がずっとそのまま続いていくのかと思ったよ（笑）。

遠山　ステージ内の船上に打ち付けられた鉄板や、カツオが降ってくるという普通じゃない危険な状況からハードテクノにしました（笑）。

——"Sadistic Xmas"も格闘ゲームとは思えないポップな曲調で、本作でも特徴のある楽曲ですね。

岡部　この曲は意外とすんなり出来上がったんですよ。全然悩むことも無く、イメージを具現化していったら完成したという感じでした。『鉄拳』シリーズはカッコイイ曲だけでなく、ちょっとしたネタ楽曲を楽しみにされている方もたくさんいらっしゃいますので、そういった意味も含めてこの曲は面白いものになっていると思います。

——佐野さんの担当曲については、いかがでしょうか。

佐野　実は「Strategic Space」ステージで使われている曲は、もともと「Festival Parade」ステージ用に作ったものでした。当初はパレードではなく舞踏会のステージだと聞いていたので、ワルツをイメージした三拍子になっているんです。それで曲名も"Un Deux Trois"（アン ドゥ トロワ）なんですよ。実は舞踏会ではなかったわけですが（笑）、それでも無機質な曲調だったということもあって、結果的に「Strategic Space」ステージに合ったのはよかったですね。この曲は今回の中でも特に自信作です。

——アルバムのライナーによると、プロデューサーの原田さんと皆さんにとってのお気に入り楽曲がことごとく噛み合わないそうですね（笑）。

佐野　これは『鉄拳TT』のころからそうだったんですが、本当にびっくりしましたよ。原田さんとの構図が、当時と何も変わっていなかった（笑）。

遠山　さっきの"Un Deux Trois"がまさにそうでしたよね。原田さんが「このステージに合わないよ」と言ったら、佐野さんのお気に入りだった（笑）。

佐野　「ああ、俺はいま本当に『鉄拳』の曲を作っているんだなあ」って、実感しましたよ（笑）。ちょっとは意見を汲んだつもりだったんですけどね。それで、「大人になりましたね」とか言われちゃうかな？　と思ってたのに、全然そんなことは無かった（笑）。

——それでは最後の質問ですが、皆さんがそれぞれ考える「『鉄拳』サウンド」とは何でしょうか？

岡部　佐野さんとやらせていただいた『鉄拳3』のときに、ほかの格闘ゲームとは違うもを作りたいというのが強くあったんですよ。そこで『鉄拳』に合った形のダンスミュージックとなっていったのですが、ハードでカッコイイものというその流れは今でも続いていると思うんです。今回はそれらをベースにしながらも、ちょっとした面白さをバランスよく入れられたのではないかと思っています。ほかとは違ったカッコよさと面白さを持ち合わせているのが、僕にとっての『鉄拳』サウンドです。

佐野　僕はひとことで言うと、『リッジレーサー』ではない（笑）！　僕は『リッジ』シリーズもやらせていただいたのですが、あちらはスピード感が必要になってくるのに対して『鉄拳』はそうではない。格闘というものを表現できる、より重いビートが許されると思うんですよ。もう、そこに集約されます。

遠山　『鉄拳』も『リッジ』も、弊社で非常に長く続いているシリーズなんですよね。ですが佐野さんのおっしゃっていた通り、『鉄拳』は『リッジ』とはまた別の方向性を持っていると思うんですよ。スタッフは変わっても、過去からこれまでに積み上げてきた世界観があるので、そこから外れていくことは決して無い。そう考えると、ナムコサウンドの遺伝子を脈々と受け継いできているタイトルなのではないかと思っています。

——本日はお忙しい中ありがとうございました。







インタビュー中は終始笑いが絶えなかった。この結束力は、長きにわたって最高のサウンドを生み続ける『鉄拳』シリーズならではといえるだろう。

DISC 1	
	Title
1	Tekken Tag Tournament Piano Intro -Massive Mix-
2	AIM TO WIN (Character Select)
3	Tekstep Fountain (Fontana di Trevi)
4	School -After School Mix- (Sakura Schoolyard)
5	Sadistic Xmas (Arctic Dream)
6	Sunny (Condor Canyon)
7	Yun (Dusk after the Rain)
8	Zirkus (Historic Town Square)
9	The Strongest Iron Arena -Silver Mix- (Arena)
10	Tool Pusher (Tempest)
11	Fiji -Paraiso Mix- (Eternal Paradise)
12	Electro Parade (Festive Parade)
13	Moonlit Wilderness -D.T.O. Mix- (Moonlit Wilderness)
14	Un Deux Trois (Strategic Space)
15	Snow Castle -Mundus Arrange- (Winter Palace)
16	Abyss of Time (Wayang Kulit)
17	IT'S NOT A TUNA! (Bountiful Sea)
18	Jin Kazama -Far East Mix- (Hall of Judgement)
19	Utmost Limits (Naraku)
20	What you will see (Heavenly Garden)
21	Night Falls (Ending)

DISC 2	
	Title
1	F.F.Y.R. (Livemonitor)
2	Break in Jingle
3	Join Jingle
4	Jackpot Jingle
5	Continue
6	Name Entry
7	Gameover
	(Bonus Track)
8	AIM TO WIN (Character Select) LONG EDIT
9	Abyss of Time (Wayang Kulit) LONG EDIT

ダブステップと呼ばれるダンスビートのジャンルを意識した音作りで、全18曲となるステージ曲のうち、インタビューでも話題に上った過去シリーズからのアレンジ楽曲は6曲。『鉄拳』ならではのバラエティに富んだ楽曲がそろっている。



初代『鉄拳TT』のサウンドスタッフが12年ぶりに再集結した、シリーズ最新作となるサウンドトラック。ゲーム本編での使用楽曲28曲を収録のほか、ロングバージョン2曲を加えた全30曲となるCD2枚組み。最新トレンドのダブステップを取り入れた、これが新生『鉄拳TT』サウンドだ！

価格／2,940円（税込）
仕様／CD2枚組
収録曲／全30曲
発売元／スーパースィープ
発売日／2011年11月17日

鉄拳タッグトーナメント2 オリジナルサウンドトラック

PRESENT　CD『鉄拳タッグトーナメント2　オリジナルサウンドトラック』を5名様にプレゼントします。
応募の方法はP001をご覧ください！（提供：スーパースィープ）

namco®
http://www.namco.co.jp

凄い!? 鉄拳力が足りない証拠だ! 外へ出ろ! 鉄拳をやれ!

ナムコ魂

Vol.35魂

鉄拳番長



鉄拳番長軍団 格闘記

新規開店!? 番長軍団ミナミへGO! の巻



選手交代!? 番長軍団野望珍道中記♪

『鉄拳TAG2』が稼働開始してからも、番長軍団の覇道は着々と進んでいる（はずだぜ！ w）！ 今回は西の秋葉原との呼び声も高い、大阪日本橋にナムコの新店が出来るってことで意気揚々と駆けつけたぜ♪ 今回のゲストは、闘劇でも優勝し、ナムコオフィシャル世界大会でも実績を残し、2011年12月に開催される世界大会でも日本代表として出場が決まっているイケメンを用意したぜ!!

ノーリスペクトといえばこの人！「ユウ」をゲストに迎えて、関西最強プレイヤーが集結していると言っても過言では無い土地大阪！ namco大阪日本橋店へ乗り込んだ！ 「鰤丸」、「メンストリュウ」をはじめ、超強豪プレイヤーたちの居る土地へ再び殴り込みだぜ！ 今回はまだ発売して間もないってことで、やり込みでは負けない俺たち！ 真の番長軍団の勢いを見せてかるーく制覇しちゃうぜ♪



伝説のメンストリュウも現役プレイなう！



九州の裏番まったりも苦笑いだぜ!

覇道その十一 レギュラー交代!?

店舗に到着した瞬間唖然としたぜ！ なんと『鉄拳TAG2』が9セットも!! しかもリングまである凝りよう……さすが新店日本橋！ 侮れないぜ（笑）。前回の組み手は大勝だったから今回も勝ちパターンでいこう！ と、意気込みをかけて組み手に挑んだ！……が、なんと一回目の俺の相手は、関西最強と名高い「鰤丸」が!! ええ、もはやなすすべ無しですよ、惨殺ですよ、フルボッコですよ……ということで、関西流『鉄拳TAG2』の洗礼を受けてしまったぜ！ なんとか気持ちを立て直さないとこの先が危うい！ 自分に「俺は強い！」と何度も言い聞かせて再度戦いに行ったぜ！（笑）。その後は気合いのおかげか何とか立ち直って連勝を重ねた！ しかも今回は、九州からわざわざ「まったり」までが組み手に参戦してくれた！ まぁ、きっちりわからせましたけどね♪

そしてゲストの「ユウ」も大阪流の『鉄拳TAG2』に大苦戦！ 「ニモ」、「加齢」をはじめとする若いプレイヤーたちに苦戦を強いられていたぞ。二人して仲よく4敗ずつってことで、まぁ善戦したほうかな!?

そしてランダム2on2で「ユウ」は「すっちゃそ」と、俺は「しんこば」とペア！ 二人とも強いプレイヤーを引き当てどっちが優勝するか!? って流れになったが、「ジョー／メンリュウ」ペアも参戦！ まずは俺VS.「ユウ」になったが、さすが世界大会出場者……「ユウ」ワールドに導かれてあれよあれよという間にやられてしまったぜ……そして、優勝候補と目された「ジョー／メンリュウ」ペアを「ニモ／よしだなおふみ」ペアが破ることに！ さすが組み手で二人を撃破した実力者！ 決勝は「ユウ」VS.「ニモ」になったぜ！ お互い一歩も退かない状況が続き、あと一撃で「ユウ」の勝利が決まる!! って時に痛恨のコマンドミス……その一瞬を見逃さなかった「ニモ」がタッグコンボをたたき込み勝利!! なんと大阪日本橋の優勝は「ニモ／よしだなおふみ」ペアだ！

若さあふれるプレイでこれからの関西鉄拳界を引率してくれ!! おめでとう！



日本橋へいざ出陣だぜ!!



優勝者の表情にユウが悔しそうだぜ（笑）



勝利の瞬間思わず拍手だ! おめでとう!



今回も俺はゲストに負けたぜ……悔しい……。

番外編

番長軍団野望珍道中記♪

覇道EX　eggモデルが初体験!?

さてさて、今回はnamco大阪日本橋店のオープニングキャンペーンも兼ねて、前回俺を超絶改造してくれたeggモデルの「ゆまち」を特別ゲストに連れていったぜ♪　しかも「ゆまち」と交流できるイベントも盛りだくさん用意して、『鉄拳TAG2』をプレイしたことの無い人たちにたくさん楽しんでもらったぜ♪

「ゆまち」には鉄拳の美少女キャラ「リリ」のコスプレをしてもらい参戦！　似合いすぎて画面から飛び出してきたのかと思ったくらいだ！（笑）。



見た目も性格もバッチリ「リリ」だったぜ♪（笑）



多くの人が駆けつけてくれたぜ！　ありがとう！



コスプレ美女たちと記念撮影♪　シャオもいい……。

超絶「ゆまち」クラッシュ

「ゆまち」に会いたい！　「ゆまち」を見たい！　というファンが大阪はもとより、地方からも噂を聞きつけ駆けつけてくれたぜ！　俺もこんな感じにならないかな～とちょっと嫉妬だ！（笑）。イベントは、『鉄拳TAG2』で「ゆまち」か「ユウ」か俺のだれかに勝てば「ゆまち」とのツーショット写真が撮れる！っていう豪華イベントだったぜ♪

だれと戦うかはファンたちのくじ引きだぜ！　うまく「ゆまち」を引き当てないと大変なことになりそうなんで、俺たちに当たった場合はハンデを付けることに！

①「目隠し」格闘ゲームにおいて超重要な視界が奪われる!?

②「クロスハンド」普段使っている手を逆にして対戦!?

③「ゆまちクラッシュ」プレイしている俺たちを「ゆまち」が襲い掛かる!?

という超絶なハンデを背負って闘うことに……。「ゆまち」を引いたプレイヤーは俺たちがセコンドについて何とか勝たせてきたぜ♪　「ゆまち」はもっと修行が必要だな～（笑）。と言っていると、今度は俺たちがプレイすることに……「ユウ」も俺もレバーを触ろうとすると手にしがみつかれるし、ボタンを触ろうとするとビンタされるし……ほとんど勝てないままファンの勝利を導いてしまったぜ……。終始笑いの絶えないイベントだったぜ♪　またこういった機会を設けてゲームの楽しさを知ってもらう交流会をやるから楽しみにしてくれよな♪



勝利の美女が2ショット俺ゲット！



ゆまちクラッシュにユウもタジタジた（笑）。



ついでに俺もツーショットいただきました♪

拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

覇道への道?



次回EVENT予告

次回番長軍団格闘記は……

第二の故郷！火の国熊本組手！

namcoワンダーシティ南熊本店

イベントスケジュール　12月23日（金）

受付時間　15:00～　組み手　17:00～
ランダム 2on2　19:00～

緊急企画1　冬の特別称号大会開催！

■2011年12月23日～戦闘開始!!　詳細情報待て!!

緊急企画2　プレイシティキャロット巣鴨店　年末超鉄拳冬祭り開催!?

■12月30日（金）15時～
［有名プレイヤーによる鉄拳TAG2講習会＆コンボコンテスト］
これで君もレベルアップ!　参加称号も有り!?
No.1 コンボはどれだ!?　優秀者には特別称号プレゼント!

■12月31日（土）17時～［シングル・ペアプレイ大会］
ペアプレイ参加で限定LEDプレゼント!

まだまだ続く!
月刊 ナムコ魂 小隊
NAMCO DAMASHII

絆体感TV 機動戦士ガンダム 第07板倉小隊



鉄拳番長 in 第07板倉小隊 !?

さて、今回は番外編だ！ なんと鉄拳番長の俺が「機動戦士ガンダム 第07板倉小隊」のイベントに乱入だ！（笑）。初雪がチラつき始める北海道、札幌に熱いイベントを贈ってきたぜ！ 今回のイベントは、板倉小隊のメンバーである、ゲームウォッチのライターでもあり、格闘機のスペシャリストとも呼び声が高い「カババン中将」と声優でもあり最近タンクの腕がメキメキ上達中の「上村彩子大佐」両名をゲストに迎え、トークショー有り、交流戦有り、プレゼント有りで道内の絆プレイヤーも満足の盛りだくさんなイベントだったぜ。

トークショーでは板倉小隊の秘密や、プライベートにまで迫った内容で会場を沸かせていたぜ♪ さらにゲストでバンダイナムコゲームスの絆開発者の一人である「戸田さん」を迎え、実際に放映された番組をプレイバックし、戦術的なところを解説してもらったぜ♪

そしてお待ちかねの交流戦！「カババン小隊」と「上村小隊」に別れ、一緒に戦ってくれるプレイヤーを抽選で決めたぜ！ そして、乗る機体のカテゴリをクジ引きで決め、地球連邦軍かジオン公国軍かは、二人がジャンケンで奪い合ったんだぜ（笑）。これには「上村大佐」も涙目に……空気を読んでか、第一戦目に両者「狙撃型」を引き、「上村大佐」が「今まで一回しか狙撃機に乗ったこと無いですぅ～……」と泣き言を……これには会場も大うけだったぜ（笑）。まぁ期待通り負けてしまったが、2回目に乗ったにしては超上出来で、相手を撃墜するシーンも！

しかし「カババン中将」は冷静にチーム内で連携を取り、勝利を勝ち取っていた！ 最終戦はだれか「上村大佐」に勝利をプレゼントできないか!? と、有力なプレイヤーを募り挑んだが、惜敗で幕を閉じてしまった。全5戦を戦ったが、さすが「カババン中将」。全戦を勝利で飾ったぜ！



ブリーフィング中の上村小隊

出撃前のブリーフィングで、勝敗は大きく左右されることも多々ある！ コミュニケーションを図るだけでなく、各自で作戦を提案し合い、小隊の連携力も高めよう!!



命運を分けた軍決めジャンケン!



来場者にプレゼントを配布♪



空気を読まず(?)上村大佐率いる小隊をカババン小隊は殲滅!

全勝は予定調和!?



今回は全敗の将となってしまったがまだまだ伸びしろはあるハズ!? 今後の成長に期待したい。

まだまだ成長中!?

北海道で感じた大きな絆

最後に両者へ感想を聞いたところ、「カババン中将」は、「今度からカババン小隊を始めるにあたり、超優秀な人材を見つけることができました！」とジョーク混じりで一緒にプレイした方々を賞賛していたぞ！「上村大佐」は「たくさん勉強させて頂きました！ 本当に北海道に来られて皆様と対戦できて楽しかったです！」とコメントしていたぜ！

俺も今回のイベントで多くの事を学んだぜ♪ 仲間同士でお互いの意思疎通を図り、相手の状況把握をいち早く行ない戦略を立てなければいい戦いはできない、それには事前のコミュニケーションやインカムを有効利用する事が重要で、まさに「プレイの中でお互いの絆を感じ行動する」必要があるってことだと感じたぜ！

イベント開催地はこのお店!



◎ワンダーシティ札幌

〒063-0061
北海道札幌市西区西町北13丁目1番
TEL：011-671-0230



集まってくれた皆さん、ありがとうございました!!



マル秘トークも炸裂!

アルカディアムック最新タイトル



話題の3D対戦格闘最新作を アルカディアがムック化!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.87
鉄拳タッグトーナメント2

拳怒重来

押しも押されぬ3D対戦格闘ゲームの雄『鉄拳』シリーズの最新作『鉄拳タッグトーナメント2』を、アルカディアが総力を上げてムック化!! タッグシステムの導入に伴い、タッグの基礎から応用、実戦的テクニックを詰め込んだ攻略記事に加え、主力技を写真付きで詳細にわたり解説。さらに、初公開となるダメージ数値付きの技表も掲載!! 新バージョンにも対応しており、これから始めようと思っている人、前作から復帰の人、もちろん現役プレイヤーにも役立つ一冊だ!

12月12日発売予定 定価1,680円

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.88

戦国大戦 ~1570 魔王上洛す

「阿修羅への道」ガイドブック鋭意製作中!

『戦国大戦』では初めてとなる、公式エリア大会「阿修羅への道」のDVD付きムックの発売が決定! 各エリアのベストマッチの収録はもちろん、見事エリアを制覇した主君に迫る、ムックならではの密度の濃いインタビューやデッキ解説なども収録予定だ。もちろん、本ムックだけの特別企画も鋭意製作中なのでお楽しみに! そして、本ムックには特別付録として『戦国大戦』で使用可能なEX武将カードが付いてくる!! 現在はイラストのみの公開だが、次号ではその気になるスペックなどを公開するぞ。トッププレイヤーたちのテクニックや知識を凝縮した全プレイヤー必見の一冊だ!!

特別付録:DVD&『戦国大戦』EXカード

発売予定日:2012年初旬　価格:未定

enterbrain mook

アーケードゲーム攻略本はやっぱりアルカディアムック!

発行:株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555 (代表)
発売:角川グループパブリッシング

カスタマーサポート
☎0570-060-555 (土日祝祭日を除く12:00～17:00)
E-mail: support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten (エビテン)
http://enten.jp/eb-store/



ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：2012年春予定
■システム名：NESiCAxLive（TAITO Type X2）
■ネットワーク：NESYS

P4U Persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA

さまざまなテクニックを駆使し、頂点を目指せ!

アトラスとアークシステムワークスの強力タッグが放つ、新作2D対戦格闘『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』。今月はバトルシステムの情報に加えて、『ペルソナ3』から登場する人気キャラクター2名を紹介。本作のゲーム性、そして参戦キャラクターがどのような動きをするか、刮目せよ！



桐条美鶴と真田明彦が加わり、これで判明したキャラクターは10名に。それぞれが個性あふれる戦闘スタイルを有しており、その動きが気になるところだ。



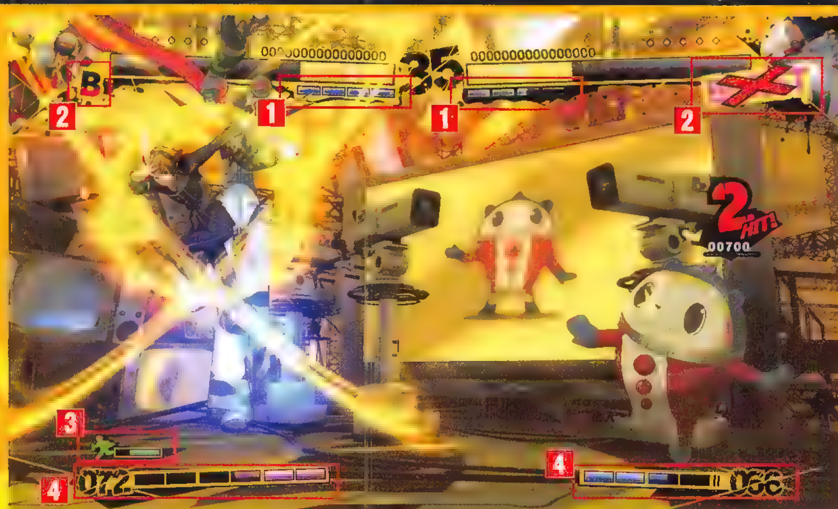
さまざまなテクニックを駆使し、頂点を目指せ! バトルシステムの詳細に注目

画面情報をチェック! 画面の見方

各ゲージの見方について解説。1 ペルソナゲージ／ペルソナが攻撃を受けるとゲージが減少し、0になるとペルソナブレイクが発生。一定時間ペルソナを呼べなくなる。2 バーストゲージ／各種"バースト"の使用可否を表す。"×"のときは使用できない。3 固有ゲージ／キャラ別の固有ゲージ。その時々のキャラの状況を示す。4 SPゲージ／超必殺技の使用などに必要なゲージ。攻撃を当てることでゲージが溜まっていく。

バーストについて

バーストとは、バーストゲージを消費して自身の周りに衝撃波を起こす攻撃。本作では発動タイミングによって効果が異なるのが特徴で、画面で陽介が発動しているのはSPゲージがMAXになる"マックスバースト"。そのほか、攻撃ヒット中に発動するとさらに強力な連続技をくり出すことができる、"1Moreバースト"などもある。



※画面は開発中のものです。

敵のペルソナに攻撃せよ! ペルソナブレイク

『P4U』ではプレイヤーキャラ以外に、ペルソナが攻撃をするという大きな特徴がある。しかし、ペルソナには前述のペルソナゲージという体力を示すゲージがあり、攻撃を受けるなどしてこのゲージが0になると一定時間ペルソナを使えなくなる。これをペルソナブレイクといい、命取りになる可能性もある。



あえてペルソナを狙うのも一つの戦術か!?



『ペルソナ3』メンバー 特務任務遂行のため、八十稲羽に潜入 9、10人目の参戦キャラクターが判明

桐条美鶴は『P3』で活躍した「特別課外活動部」のメンバーの一人で、世界企業「桐条グループ」の創業家の令嬢。時を経て20歳となり、『P3』当時より大人びた容姿に。現在は大学生であると同時に、ある特別な組織を率いている。今作ではその組織の任務として"あるもの"を探すために、舞台となる稲羽市に訪れることになる。



美鶴はレイピアを操る、けん制に特化したキャラクター。攻撃のリーチが長く、相手は触れることさえ難しいことだろう。



剣の女帝、再び戦場へ!



ヘルソナのアルテミシアは氷結系のスキルを有している 相手を凍らせることによってとのような効果が生まれるのたろうか.

炎を操る雪子と相対する美鶴 属性が異なる二つのヘルソナがとのような戦いを繰り広けるか、期待か深まるはかりだ





アルティミシア

桐条美鶴 (CV:田中理恵)

美鶴と同じく『P3』における2年前の事件で活躍した「特別課外活動部」のメンバー。大学へと進学したが、飽くなき強さへの追求心から、世界をまたにかけた武者修業の旅を行なっていた。今回は美鶴の招きによって一時帰国し、『P4U』へ参戦することに。『P3』のイメージとは異なり、ワイルドな風体での参戦となる。



明彦のメインウェポンは己の拳そのものだ。『P3』では魔法も扱える前衛、といったタイプのキャラクターだったか、本作でもその格闘スタイルは健在、といったところたろうか。



拳闘の貴公子、今度の修行は八十稲羽!

明彦のヘルソナは、騎士のような外見を持つカエサル、原作では電撃系攻撃を得意とするヘルソナたったか、どのような特殊な効果を発揮するのか、期待かかかる。



カエサル





武器を所持していないためリーチは短いものの、手数の多さでは右にでるものはいない明彦、一度相手へ接近してしまえば、怒涛のラッシュをかけることも!?

真田明彦 (CV:緑川光)

『P4』の二年前のストーリー 『ペルソナ3』

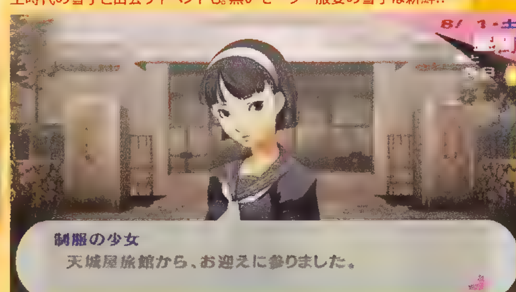
『ペルソナ3』は『ペルソナ4』の物語の2年前のストーリー。『ペルソナ4』の作中では『ペルソナ3』の物語の舞台であるポートアイランドへ修学旅行へおもむいたり、逆に『P3ポータブル』では中学生の雪子が登場するなど、世界観のリンクを見せている。そして今作『P4U』ではこの『ペルソナ3』からアイギス、美鶴、明彦と三人のキャラクターが参戦。この『P3』メンバーの三人は、輸送中に強奪された何かを探しに稲羽市へとやってきた。「負の遺産」とも呼ばれる"何か"の正体とは一体……?



『ペルソナ4』では、主人公たちが修学旅行で、『ペルソナ3』の舞台である月光管学園を訪れるストーリーも。ここでは『ペルソナ3』に登場したキャラクターとの出会いもある。原作をチェックしてみるべし。

リンクする世界観に注目!

時間軸的には『ペルソナ4』の2年前となる『ペルソナ3ポータブル』。この作品では、主人公たちが部活動の合宿で八十稲羽へと訪れ、中学生時代の雪子と出会うイベントも。黒いセーラー服姿の雪子は新鮮!?



緻密な世界観を備えた新作格闘ゲーム 新たに2キャラクターの情報が到着!!

UNDER NIGHT IN-BIRTH™

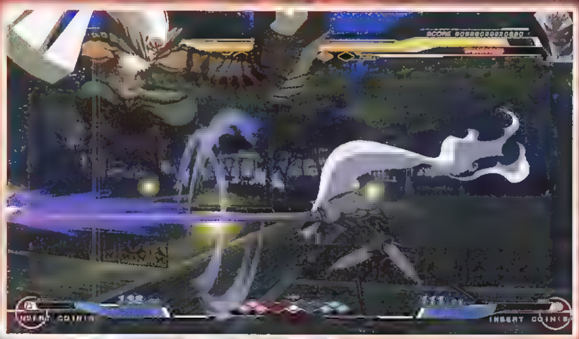
2カ月ぶりにさらなる登場キャラクターが判明した待望の新作格闘、『アンダーナイト インヴァース』。見た目の個性だけでなく、発表済みのキャラクターとの関係性も気になるところだ。来春の稼働に向けて、期待はふくらむばかりだ!

アンダーナイト インヴァース
- ■メーカー：エコール／フランスパン
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＆4ボタン
- ■稼働日：2012年春予定
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■ネットワーク：未定

『獲物の臭いを追うだけの獣の身。全てを喰い尽くすだけやもしれぬ』



偽誕者〈インヴァース〉を喰らう者"とされるだけあって、容姿と攻撃手段は明らかに異形の者のそれだ。リーチに長けたテクニカルなキャラクターになるのだろうか?







全ての存在を喰らう"深淵の怪蛇"
メルカヴァ

PROFILE

虚無に酷似した姿を持つ謎の男（?）。虚無の姿を持つ者は「偽誕者（インヴァース）」を超える存在、「再誕者（リヴァース）」の成れの果てとされ、その異質な存在に興味を持つ者も多く、
「眩き闇」と称される女に執拗にまとわりつかれ、最近は少々鬱陶しく感じていた。
今日の虚ろの夜。多くの能力者（インヴァース）が集まっており、「眩き闇」がなにかを企んでいるのを感じ取る。
丁度良い。彼は多くの食料（インヴァース）が集まる夜へ、狩りへと出かけてゆく。自分の肉体の飢えを満たすため。

Height：210cm　Weight：71kg
Birthday：??/??　BloodType：?
Ability：怪蛇のFLS「ヨルムンガンド」　Weapon：?

『UNDERNIGHT IN-BIRTH』の世界

どこにでも居るような少年ハイドが、謎の少女リンネと出会い、異能力者たちの戦いに巻き込まれていくことになる。
――虚無<イモータル>と呼ばれる魔物に「自分の存在」を喰われた者は、本来は精神・魂を喰われた無気力な状態となって死を待つだけの存在となる。しかし希に、自我を保ったまま覚醒することがある。そうした者は偽誕者<インヴァース>と呼ばれ、顕現化<イグジス>という能力を備える――
ハイドが意図せず足を踏み入れたのは、そんな非日常的な世界だ。謎のベールに包まれた重層的なストーリーと、細密な世界観を携えた本作。今回明らかになったメルカヴァとバティスタの設定から、単純な二大勢力の対立構図ではないことが見えてくる。HDの美麗グラフィックで彼ら異能の者たちが、どんな戦いを繰り広げるのか?　さらなる続報に期待してほしい。

「お互い人為らざる身。ならば同じ存在である私がここで引導を渡そう」



虚無を滅する命を受けた “自律神経回路（オートノミックナーヴ）” バティスタ

PROFILE

『自立神経回路（オートノミックナーヴ）』と呼ばれる人の形をした古代の生体兵器。

悠久とも呼べる程の遠い過去から、虚無と虚ろの夜の監視者としてこの地に眠らされていたうちの一体が彼女であった。ここ最近での不自然な偽誕者の増加、急激なEXSの増減を察知し、永い眠りから目覚めることとなる。

目覚めた彼女は、自身に刻まれた命（プログラム）に赴くまま、虚ろの夜の中心『深淵』へと向かう。その目的はEXSを食い荒らす元凶となる存在の調査と殲滅。彼女にとっては虚無も偽誕者も等しく敵と認識される。

Height：140cm　Weight：32kg
3size：70/49/69　Birthday：??/??
BloodType：？　Ability：隷約のFLS「レストリクション」
Weapon：紅翼『七花』







いずれも相手との距離をものともしないような、遠大な間合いを想像させる攻撃ばかり。悠久の年月を経てきた生体兵器ならではの攻撃性能、といったところだろうか。

フランスパンからのメッセージ

[illegible]

これまでに判明しているキャラクターたち



あの人気キャラクターがついに参戦!

AQUAPAZZA アクアパッツァ AQUAPLUS DREAM MATCH

アクアプラス作品が一堂に介する格闘ゲーム『アクアパッツァ』。今月は新たに参戦が判明したキャラクターの情報をお届け。そして後半では既存キャラクターの変化も解説!

AQUAPLUS × EXAMU

アクアパッツァ

■メーカー	アクアプラス　開発:エクサム
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■発売日	稼働中
■使用基板	TAITO TypeX2
■ネットワーク	NESiCAxLive

Text:ケンちゃん

追加キャラが判明!　ささら、由宇が参戦!!

告知はされていたものの、詳細な情報は不明だった追加キャラの情報。今回、一人目のプレイヤーキャラとして『ToHeart2 ダンジョントラベラーズ』から久寿川ささら、そしてパートナーキャラクターとして『こみっくパーティー』の猪名川由宇の参戦が判明したぞ。



「私は私しか見ていない。ほかの人を見たりしてないの――」

「同人誌に命かけとんのやから当然やん。明るく楽しい同人活動がウチの信条や」

久寿川 ささら
ダンジョントラベラーズ
CV:小野涼子

主人公たちが通う学園の現生徒会長で、以前はまーりゃんの下で生徒会副会長をしていた。優等生的な美人なのだが、公私にわたってストイックで何事からも距離を置く冷淡な人間と見なされている。ヌルヌル、フニャフニャな生物を愛でるのが大好き。

猪名川 由宇
こみっくパーティー COMIC PARTY
CV:茂呂田かおる

関西ではそこそこ名が通っている中堅同人マンガ家であり、神戸にある老舗旅館の跡取り娘。同人業界のビックイベント"こみっくパーティー"に参加している。コテコテの関西弁を使う眼鏡っ娘で、義理人情は厚いが目的のためならば手段は選ばない。

俺たちにAQUAPAZZA アクアパッツァ AQUAPLUS DREAM MATCHを語らせろ!! 出張版

ささらの衣装に注目!

待望の追加キャラクターについて、連載ページ「EXAMU-EXTARA!」でもおなじみの、アクアプラスのディレクター鷲見さんと、エクサムのディレクター林さんに話をうかがってきました!

――今回のささら、由宇、参戦までの経緯はどういったものだったのでしょうか?

鷲見　ありがたいことに皆様からのご要望を多数いただきまして決定しました。ささらに関しては『ToHeart2』からの登場だと、環たちと同じ制服姿になるのが悩みでした。ほかのキャラクターと差別化したい部分もありましたので、今回は『ダンジョントラベラーズ』のヴァルキリー仕様に、と。

林　制服とは違った細かいデザインの再現に苦労しました(笑)。特にスプラッシュアーツはこだわりを入れましたね。原作をプレイした人なら分かる小ネタも盛り込んであります。

――パートナーで参戦する由宇は、背景にも登場しているので意外な?　人選でしたね。

鷲見　背景に関しては調整はききますので、大きく気にはしていません。皆様からいただいた人気投票も参考にさせていただいて、『こみっくパーティー』から由宇を、といった流れです。

林　由宇には、ほかのキャラにはない特殊な効果を仕込んであります。ちなみに由宇が登場すると『こみっくパーティー』ステージの背景が変化して、原作にいるタテ・ヨコの二人組みが登場しますよ。

――これからの展開を教えてください

鷲見　具体的に発表できる段階ではないですが、追加キャラクターは彼女たちだけではないですよ!

――期待大ですね!　ありがとうございました。

AQUAPLUS ヒストリー ～第6回～

ToHeart2 ダンジョントラベラーズ DUNGEON TRAVELERS

まーりゃん先輩が開発した"実際にゲーム世界にダイブして遊ぶRPG"を題材にした作品。一目見た印象とは異なり、意外と硬派なダンジョン系ロールプレイングゲームだ。



『ToHeart2』キャラが総出演。職業でコスチュームが変化するのが見どころ。

『ダンジョントラベラーズ』仕様のさーりゃん。その特殊な能力に迫る！

ささらは槍を巧みに操る攻撃が主力で、B、C攻撃はリーチに優れている。それでいて連打可能な下段のしゃがみAを備えており、遠近どちらも闘えるキャラクターに仕上がっている。

槍を振り上げて攻撃する「レイジングスマッシュ」は無敵時間こそ無いもののB、C版の出かかりには立ちガード可能な攻撃を防ぐガードポイントが備わっている。「シールドバッシュ」は前方へと突進する必殺技で、攻撃発生が早く連続技に最適。しゃがみA→しゃがみB ⊙ B「シールドバッシュ」、と連続技に組み込むのが主力となるだろう。なお、「レイジングスマッシュ」同様、こちらも突進中の盾部分で立ちガード可能な攻撃を防ぐ特性がある。「パリィ」はガード硬直中のみ出せる特殊な必殺技で、コマンド入力を完成させると槍の柄で攻撃をはじく動作を取る。タイミングよく相手の立ちガード可能な地上攻撃に対して、このはじき動作を合わせると、相手を一定時間無防備にできる。「ウォークライ」、「プロテクション」、「ヒール」は、ささらのステータスをアップさせる効果がある。それぞれ攻撃力アップ、防御力アップ、体力回復と、『ダンジョントラベラーズ』の魔法さながらの効果が備わっている。

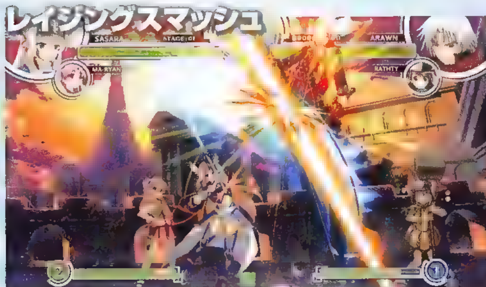
超必殺技の「ダイダロスアタック」は槍を振り上げ、さらに衝撃波で追撃を加える豪快な攻撃。各種B攻撃から連続技に組み込むことができ、好感度上昇中は画面端まで衝撃波部分が届くようになる。続く「ガストスラスト」は地上空中問わず出せる超必殺技。攻撃発生が早くジャンプA→ジャンプB空中ヒットからつながる上、ヒット時は一定時間相手の必殺技を封じる、という驚異の性能を誇る。

久寿川 ささら

分類	技名	コマンド	シンプルモード
特	空中ダッシュ	ジャンプ中に→→	
特	下段突き	立ち強攻撃ヒットorガード時にC	
特	上段突き	下段突きorガード時にC	
必	レイジングスマッシュ	→↓↘+攻撃	↓+C
必	シールドバッシュ	↓↙←+攻撃	→+C
必	パリィ	ガード中に←↙↓+攻撃	←+C
必	ウォークライ	↓↓+A	
必	プロテクション	↓↓+B	
必	ヒール	↓↓+C	C
超	ダイダロスアタック	↓↘→↓↘→+AB	↓+AB
超	ガストスラスト	→←↙↓↘→+AB（空中可）	AB
ス	ダンジョントラベラーズ	↓↘→↘↓↙←+BC	BC

特：特殊技　必：必殺技　超：超必殺技　ス：スプラッシュアーツ

レイジングスマッシュ



槍を振り上げる攻撃。B、C版の攻撃直前には盾が光る動作があり、この瞬間のみ立ちガード可能な攻撃を受け止められる。

シールドバッシュ

盾を構える体制での突進から槍で一閃！　発生速度を生かした連続技、ガードポイントを利用した奇襲と用途は広そうだ。



ダイダロスアタック



連続技の主力となりそうな超必殺技。コマンド入力後にボタンを押し続けると、衝撃波を出すタイミングを変えられる。

パリィ

ガード中にのみ出せる相手の攻撃をはじく必殺技。立ちガード可能な多段攻撃を持つキャラクターに狙ってみよう。



スプラッシュアーツ紹介

ダンジョントラベラーズ

全身にガードポイントがある突進攻撃がヒットすると演出に入る、さーりゃんの究極奥義。ヒット後はその名の通り『ダンジョントラベラーズ』に存在するさまざまな職業にコスチュームチェンジをしながら攻撃を繰り返し、相手に大ダメージを与える。攻撃中はダークロードのスキル"ブラッドバイト"で相手の体力を吸収するなど、原作をプレイした人ならばニヤリとできる効果も！　もちろんスプラッシュアーツ特有である、力の入ったアニメーション演出も見逃すことなかれ！



連続技、無敵性能を生かした飛び道具対策と、その用途は広い。攻撃性能だけでなく、ファン総立ちレベルの魅惑の演出も◯。

特殊技ピックアップ

空中ダッシュ　上段突き　下段突き

[illegible]





猪名川 由宇

[illegible]

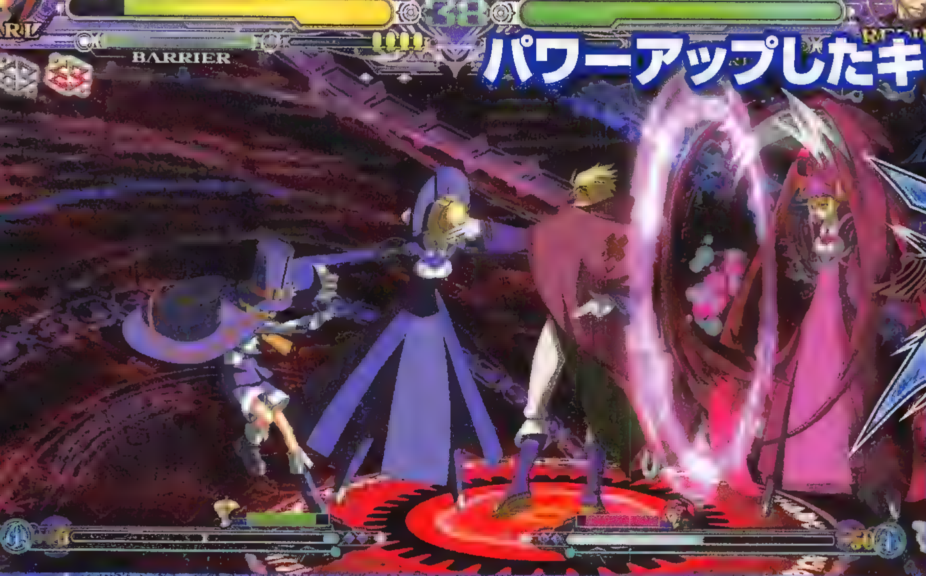
いい加減にしいや（N+D）



ゴッドGペン（←or→+D）



105ページでは、既存キャラの変更点速報を公開！　見逃すな！



パワーアップしたキャラをCHCEK!!



●特殊表記の見方：［　］内はリボルバーアクションや連打キャンセルでのつなぎ、Ⓒ→はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ→はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓡ→はラピッドキャンセルでのつなぎ、｛　｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

Text cw JOK■■ DIE ■■ん Rebellion

新バージョンが稼動して研究が進み、ますます対戦がヒートアップしてきた感がある『Ver1.10』。今回は、ユーザーの間でも評判が高いキャラクターたち、現状のキャラクターランクを紹介、解説していく。トレンドの戦術を取り入れて、さらなる高みを目指せ!

■ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ Ver1.10
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：稼働中
■使用基板：NESICAxLive(TAITO Type X²)
■ネットワーク：NESYS

『Ver1.10』赤マル急上昇キャラ大攻略!!



ハクメン
HAKUMEN

ついにハクメンの時代がやって来た!?

ヒートゲージ面でかなり恩恵を受け、大幅にパワーアップした感があるハクメン。その軸となっているのがジャンプB。攻撃判定が強化され、めくりやすくなった上、さらに空中ヒット時の受身不能時間が延長されたため、不意のカウンターヒット時でも追撃できるように。また、昇りジャンプBがラグナ、バング、ハクメン、テイガー、レリウスのしゃがみ状態にヒットするようになり、ガード崩しの面でも大きな進化を遂げた。



ハクメンのココが強い!!

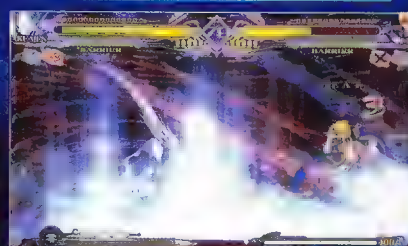
2珠以上使用する必殺技のクールダウンが180フレームから90フレームに削減された点が大きい。コンボに必殺技を組み込んでもゲージを回収できるようになったのだ。



昇りジャンプBをしゃがみ状態の相手にヒットさせたら、すぐに椿祈へとつなげてスライドダウンさせる。



ここからは着地する直前に空中ダッシュし、ダウンしている相手をジャンプ↓＋Cへ。ここから追撃を決めろ!



→＋Dからの最速で虚空陣奥義 夢幻→虚空陣 疾風へ。ブレイクバーストを無効化しつつ一撃で体力の半分以上を奪える。

連続技

Ⅰ ジャンプBⒸ→椿祈→空中ダッシュジャンプ↓＋C→紅蓮→ステップ立ちAⒿ→［ジャンプB→ジャンプ↓＋A］→空中ダッシュジャンプ↓＋A→ジャンプC

Ⅱ （相手画面端）投げ→→＋A→→＋CⒸ→虚空陣奥義 夢幻→（蓮華（1段目）～鬼蹴→火蛍～椿祈）×3→蓮華（1段目）～残鉄（1段目）～虚空陣 疾風

Ⅰは昇りジャンプBを中段として活用したときの追撃用構成。椿祈の後は着地前に空中ダッシュし、落下慣性が乗る前にジャンプ↓＋Cで追撃。そして着地と同時に紅蓮を出して相手を壁バウンドさせよう。Ⅱはヒートゲージが8本ある状況で狙う、画面端限定の投げからの追撃。鬼蹴後は素早く↓↙←↘＋B→↓↙←＋Cと追撃しないと、ダウンしている相手に空振りするので注意が必要だ。



ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ
RAGNA=THE=BLOODEDGE

ネックだった遠距離での飛び道具に対する弱さがカーネージシザーの弾無敵による抑止力で解消され、得意間合いの立ちB先端距離まで走り込むラグナを止めるのが非常に困難になった。また、ジャンプCの判定強化で低空ダッシュからの強襲が選択肢に入るようになったのも非常に大きい。近距離ではしゃがみAからの選択肢が相変わらず強力。➡＋Dが地上ヒット時も相手が浮くようになったため、攻め継続を兼ねた➡＋Dが使いやすくなっている。➡＋B空中ヒット時のダウン効果でコンボの火力も十分だ。


しゃがみA→しゃがみCを盾にして図々しく➡＋Dを振ろう。ハンパな暴れ、ダメ、絶対!


➡＋B空中ヒットからは、ゲージがあればブラッドカインを発動して一気に勝負を決めよう。

各技のアップ調整により 最高のオールラウンダーへと進化!!



アラクネ
ARAKUNE

基本コンボの構成が従来の【立ちA→➡＋B】◎ジャンプDから【しゃがみA→しゃがみC→➡＋D】に変わった為、烙印回収率が30%から40%に底上げされたのが地味ながら大きい。➡＋Dで召喚される落下物がたたき付け属性になり、当てた後に遠距離で仕切り直しにならないのもうれしい変更だ。また、この落下物をガードされた時の烙印ゲージ回収量が20%に上昇しているのも相手からすればいやらしいところだ。コンボ後など、安全に出せるところではこれを設置してから盾にするように動いていこう。


【しゃがみC→➡＋D】からゲージを使い更に追撃。ジャンプ↘＋D→しゃがみCとつなごう。


➡＋Cのような少し浮き上がる技の多くは頭属性に。立ちCでフェイタルカウンターを狙おう。

烙印ゲージ収集の多様化で 一発逆転性の恐怖を押し付けろ!!



テイガー(TR-0009)
IRON=TAGER

今回は細かい部分だが、起き攻めが強化テクニックを紹介。磁力付加時に↘＋C◎ガジェットフィンガーで連続技をフィニッシュするときには、↘＋Cからのキャンセルを一瞬遅らせて緊急受身を取る余地を残そう。このとき相手が受身を取らないと、ガジェットフィンガーがヒットし通常通りの起き攻めへ。受身を取った場合はガジェットフィンガーが空振りするが、相手と密着かつテイガー側が有利な状況を作り出せる。緊急受身には投げ無敵が無いため、投げと打撃の二択が仕掛けやすいのだ。


ガジェットフィンガーに対して受身を取ると、この間合いで相手が復帰。ここからは……、


ギガンティックテイガードライバーとジャンプ防止の立ちBで二択を仕掛けよう。

驚異のゲージ回収率と起き攻めの 破壊的な攻撃力で一躍上位キャラに!?



ミュー・テュエルブ
μ-NO.12-

ほかのキャラ達が弱体化された部分が多いのに比べて、ミューは強化点が目立つ。それによって相対的に強くなったといえる。強くなったとはいえ、立ち回りが強くなってはいないので、前作から相性が悪かったキャラたちは相変わらず相性が悪く、そこをどうするかが課題となる。弱体化された部分で目立つのはしゃがみCの頭属性無敵の仕様変更だろう。前作ではしゃがみCで落とせた場面でも落とせなくなっているので、対空や空対空、空中投げなどの使い分けが重要となった。


前作で強力だったしゃがみC対空だが、つぶされることが多くなったのは痛い変更点だ。


ツヌゲイカウンターヒットでダウンを奪いやすくなったのは地味にうれしい強化点!?

平均火力アップで攻撃力増大 強力なセットプレイで敵を圧倒!!

最新バージョン登場!「Ver.A rev.1」にアップデート!!

VIRTUA FIGHTER 5 FINAL SHOWDOWN ™

©SEGA

久しぶりのバージョンアップとなった本作。まずは気になる「Ver.A rev.1」の変更要素について復習しておこう。

Virtua Fighter5 Final Showdown VERSION A REVISION 1
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日：2011年11月(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:学園CREW

ココが変化! 待望のアイテム追加!

「Ver.A rev.1」のメイン変更点(!?)といえるのが、全キャラクターに用意されている追加アイテムの数々。セクシー系からワイルド系までバリエーション豊富で、すぐに入手したくなること必至だ。幻球はためてあるかな!?







ココが変化! ゲームシステムに一部調整!

こちらは若干細かいのだが、一部のシステムに調整が加えられた。目立つものは「投げ抜け後の硬化差を統一」で、こちらは投げ抜け時に(対・鷹嵐など)フレームが本来の数値になっていなかった部分の修正。また、「受け身の側面ボーナス削除」という調整もあり、こちらは(きりもみ系やられなどの)受け身後に、ガード不能となる現象の修正。ブラッドやブレイズ、ラウなどでよく見るアレだ。

PRE格闘新世紀

http://www.virtuafighter.jp/kaku6/pre/index.html

新イベント「PRE格闘新世紀」が開催決定!!

「PRE格闘新世紀」とは、宮城、東京、名古屋、大阪、福岡の五都市にて開催されるワンデイ大会。優勝者は2012年3月開催予定「格闘新世紀Ⅵ」決勝大会への出場権を得られるぞ!! しかも、12月17日(土)の東京会場と12月18日(日)の宮城会場では、“バーチャガール”下田麻美さんによる、組み手イベントも開催予定だ!

- ●12月3日(土)：クラブセガ金山(愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2)
- ●12月4日(日)：ハイパーメッセ(福岡県北九州市小倉南区北方4-6-7)
- ●12月17日(土)：池袋GiGO(東京都豊島区東池袋1-21-1)
- ●12月18日(日)：セガワールド石巻(宮城県石巻市大街道東4-1-45)
- ●12月23日(金・祝)：ハイテクランドセガアビオン(大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15)

初音ミク Project DIVA Arcade

プロジェクト ディーヴァ アーケード

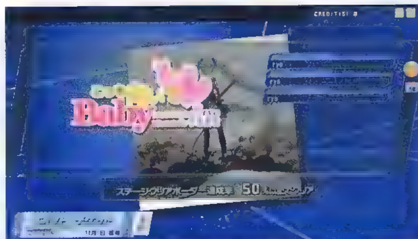
今回は新たに追加要素として導入されたDIVAチケットに関する情報と、11月度の追加楽曲。そして、秋葉原で行なわれたPSP版『初音ミク -Project DIVA- extend』の発売記念イベントの模様をお届け!!

Text:飛鳥

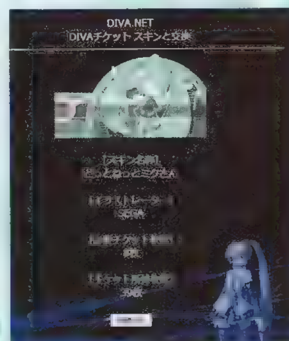
初音ミク Project DIVA Arcade ver.A
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：リズムアクション
- ■操作方法：タッチパネル＋4ボタン
- ■稼働日：稼動中
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■ネットワーク：ALL.NET

DIVAチケットで欲しいアイテムをゲットしよう!

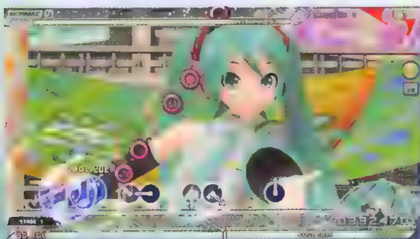
今回、新たに導入された"DIVAチケット"とは、一日一回本作をプレイすることで獲得できるチケットのことだ。獲得したチケットをためると、DIVA.NET内の"チケット交換"でVPや称号、スキンなどとの交換が可能となっている。中にはDIVAチケット限定アイテムもあるぞ！　毎日プレイしてチケットをためていこう！



その日のDIVAチケットを獲得したかどうかは、楽曲選択後のロード画面の左下に表示されるぞ。



DIVA.NETの"チケット交換"で、VPやアイテムと交換しよう!



DIVAチケット限定のレアなスキンも入手できるぞ。キミのプレイ画面をかわいく彩ろう!



11月に追加配信された新楽曲を紹介!

11月の追加楽曲は、モジュール「イエロー」がピッタリの「Yellow」、PVで巨大ミクが怪獣とバトルする「巨大少女」、リンとレンの仲の良さが感じられる「ジェミニ」、透き通った空気感が魅力「ファインダー（DSLR remix - re:edit）」、ギターの疾走感が心地よい「サウンド」の5曲。全体的に難度が低めで遊びやすいので、ぜひプレイしてみよう。



Music & Lyrics／kz　Illustration／宇木敦哉



Music, Lyrics & Illustration／baker



Music & Lyrics／kz　Illustration／redjuice



Music & Lyrics／Dixie Flatline　Illustration／Closure(SEGA)



Music & Lyrics／40mP　Illustration／ぎた

クラブセガ 秋葉原 新館　イベントリポート

初音ミク Project DIVA Arcade　デュエットコンテスト

[illegible]



[illegible]



[illegible]

ゲームメーカーコラボレーションコーナー
MAKER'S HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

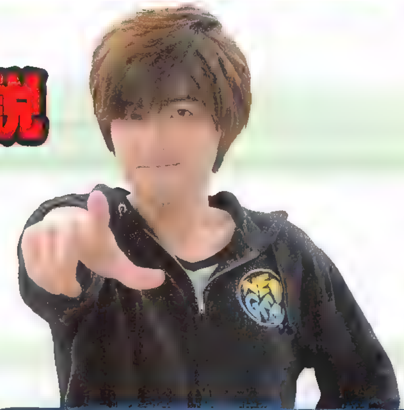
ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの最新情報をお届けする当コーナー。今月は家庭用版『KOF XIII』発売に伴って解禁となる、No.138で収録した声優・市来光弘氏の最速挑戦動画の見どころをいち早く紹介していくぞ!

声優 市来光弘の挑戦

祝・家庭用版『KOF XIII』発売企画! 公開プレイ動画見どころ解説

いよいよ12月1日に発売となる、家庭用版『KOF XIII』(PS3版／Xbox 360版　各7,140円(税込))。その実機プレイにおそらく声優業界で一番早く挑んだ男・市来光弘の記念すべき挑戦を収録したプレイ映像から、市来氏の超絶テクニックをチェック。動画はアルカディアブログ『アーケード魂』で公開予定だ。相当な難度を誇る「トライアル」モードへの挑戦と、ガチ対戦の見どころを解説しよう。



市来光弘　プロフィール

マウスプロモーション所属、『KOF』大好きゲーマー声優。昨今は『謎惑館～音の間に間に～』(カプコン)や『[illegible]ル -Before Crime * After Days-』(発売日未定、イエティ)など、アニメや舞台以外にゲームでの出演も多数!

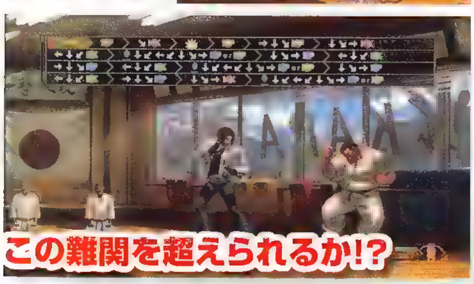
ミッションモード 「トライアル」編



ずっと使ってきた京のコンボ課題なら、Lv03などの前半部分は、コンボ表を一目見ただけでこの通り、一瞬で成功! 順調に進めていくが……?

この間、約5秒! 速攻でクリア!





この難関を超えられるか!?

格ゲーライターを『「知ってる」人でないと無理』とうならせた京のLv09課題に、さすがの市来選手も一時停止。ポイントに気付き、突破できるか!?

対戦編ハイライト

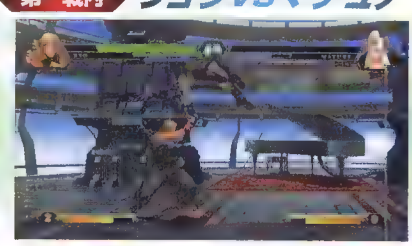
せっかくなので対戦も! ということで収録当日には、編集部にいた格ゲーライターを引っ張ってきての対戦会も開催! 「いやいや、『KOF』大好きとはおっしゃいますけど『XIII』はしばらくサボってたんじゃないですか～?」などと疑うライター陣(むしろこちらが『XIII』サボってました。すいません)に、市来選手の黄金チーム、京・テリー・リョウが喝を入れる!? 現役バリバリの動きで魅せる勇姿、ぜひその目で確かめてほしい!

第二戦内 京vs炎を取り戻した庵



炎を取り戻した庵の猛攻で、まさかのピンチ!? お互いのメンツを掛けた(?)最終戦の展開も圧巻!

第一戦内 リョウvsマチュア



いやらしく飛び回り奇襲を仕掛けるマチュアに対し、少しずつ対策を固めていく市来側。最後の男らしい撃墜シーンは見もの!

動画はアルカディアブログで近日公開!

今回紹介した動画は、ブログ『アーケード魂』に近日アップ予定! 家庭用版を買うかまだ悩んでいる人には、ぜひこちらで本作のクオリティーを実感してみてほしい。ほかにも『アルカディア』関連の最新情報や企画も満載なので、ぜひご覧あれ!

URL:http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

特別プレゼント 家庭用版『KOF XIII』を計6名様に!

PS3版・Xbox 360版を抽選で各3名様にプレゼント。希望する人は1ページをお読みの上、応募してください。



CAPCOM ファイティングジャーナル Vol.7

すべての闘う男たちに贈る
カプコン対戦格闘よもやま情報コーナー！

Topic コスチューム 『ストクロ』で夢のコラボが!?

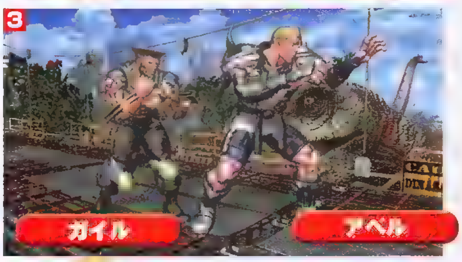
『ストリートファイター』シリーズと『鉄拳』シリーズのキャラクターたちが熱いバトルを繰り広げる本作に、ダウンロードコンテンツとしてコラボレーションコスチュームが配信されることが判明！ リュウがデビル仁風になったり、ニーナがロレントのような装いで現れたり……と、お祭りらしさ全開の変化が楽しめる。一見、どのキャラクターか分からないようなコスチュームもあったりして!? すべて集めたくなること必至だぞ！



ディージェイにインスパイアされたファランと、ナッシュから贈られたと噂される服を着て扮装しているスティーブ。濃厚！







ドリームマッチにふさわしいコスチュームが続々登場!!

1.デビル仁との戦いの最中にデビル因子含まれた返り血を浴びてしまい変貌したと噂されるリュウと、息子のメルが大好きなヒーロー風(ラース風?)のコスプレをしているケン。2.ロレントに雇われたのではと噂されているニーナと、ガイルと密かに関わりのある某国の空軍の服を特注したと噂される一八。3.ジャックXを基調とし、G社協力のもとに開発されたとされる強化パーツを装着したガイル。アーマーキングとタッグを組む際に特注したと噂される服を身にまとったアベル。

速報！ 『スパⅣ AE』全国大会開催が2012年3月3日に決定

すべての『スパⅣ AE』プレイヤーが待ち望んでいた、カプコン公式全国大会が2012年3月3日(土)に開催されることが発表された！ 3on3形式で競われる本大会では、闘劇とも違う波乱のドラマが生まれる予感!? 詳細は追って公式HPにて発表されるぞ。

ストクロ完成記念
スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション 2012
CAPCOM 公式全国大会 春獄節！ ～格闘ひな祭り～

■開催日　2012年3月3日（土）
■開催場所　品川インターシティーホール（東京）
■大会レギュレーション
・『スパⅣ AE Ver.2012』（アーケード版）を使用
・決勝大会は32チーム勝ち抜きトーナメント
・勝ち抜き3on3、3名1組でのエントリー

詳しくは スパⅣ 公式サイトへ！
http://www.capcom.co.jp/sf4/

闘うプロデューサー 小野Pのヒトコト言わせて!!



profile:
『ストリートファイターⅣ』&『スーパーストリートファイターⅣ』シリーズ、『ストリートファイター X 鉄拳』(PS3/Xbox 360)の闘う熱血プロデューサー。

いよいよ『スパⅣ AE Ver.2012』のアップデート、無料配信開始の日が迫ってきました。このバージョンアップには、『ストリートファイター』シリーズ開発チームの並々ならぬ涙と汗を投入いたしました。東名阪で開催したロケテストでは多くのご意見をお寄せていただき、感謝しています。ご意見をすべて反映という形ではありませんが、取り入れられる意見、反映した方がいいと思われる調整案には、開発チームでできる限り導入、採用をさせていただきました。ぜひ、アップデートのあかつきには、お近くのゲーセン、もしくはお手持ちのPS3／Xbox 360で、お試しください。家庭用のプレイヤーさんはPSN／Xbox Live！に接続してみてください。来年からの新しい闘いが待ってますよ！

連載まんが さくらさん はりきる！ 「オレとお前」
マンガ：木末春人(http://fruhling.suppa.jp/)



エコール×アルカディア同盟軍秘密基地のページ

CRIMSON BASE

SANBANCHO

十三戦目 闘いの新章、始動する!

公式ランバト「ハイドラGP」を始めとしたエコールの最新情報をお届けする本コーナー。2012年の始まりと同時に『MBAACC Ver.1.07』の闘いがスタート! 『メルブラ選手権2012』と題されたこの新章。協賛大会の詳報第一弾をお伝えする。

エコール公式ランキングバトル、開催中!

ハイドラGP

HYDRA GP

ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

メルブラ選手権2012、開幕!!

エコール公式ランキングバトル(ランバト)「ハイドラGP」。12月からはいよいよ、『MBAACC Ver.1.07』を使用した「メルブラ選手権2012」が開幕する!

全国各地の店舗では協賛大会が予定されており、大会情報はハイドラGPホームページで随時掲載中だ。

また、昨年の関東最強決定戦と同様に、ユーザー主催の大会も予定されており、ハイドラGPも協賛を行なう。今回は東北、関東、関西から、三つのユーザー主催大会を紹介しよう。

カムカム クルムシ二等兵 10



IN 仙台 MELTY BLOOD Actress Again Current Code 第5回東北最強決定戦

開催場所	プレイランド エフワンR 宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1
大会形式 日 程	勝ち抜き3on3形式、一発トーナメント 2012年1月8日(日) 14:00～ 本戦開始 (チーム結成斡旋受付及び当日参加確認〆切 11:30) ※12月4日(日)、東北最強決定戦シード権争奪戦(3on3)を開催。
公式HP	http://www.geocities.jp/tohoku_saikyo_mbaa/

COMMENT from 主催者:カノンさん

東北各地に散らばる猛者が集まり、宴のように対戦を繰り広げます。

東北からの多くの参加者を募集しております。また、大会HPで動画もアップロード予定ですので、ぜひご覧ください。

IN 東京 関東最強決定戦 SP

会 期	2012年1月14日(土) ～3月24日(土)予定
予選会場	東京、神奈川、埼玉、千葉の各ゲームセンター (※開催場所は確定次第HPで発表)
予選第1回	高田馬場ゲーセン・ミカド 東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F・2F 1月14日(土) 14:00開始
本選会場	高田馬場ゲーセン・ミカド(予定)
大会形式	3on3 (最終予選通過チーム数:16チーム)

COMMENT from 主催者:キラさん

プレイヤーの皆様と大会を作り上げていきたいと思っておりますのでご意見を聞かせていただけたら幸いです。

今後も『メルティブラッド』プレイヤー皆様の力で盛り上げていきましょう!

IN 大阪 MBAACC 段位戦

開催場所	アテナ日本橋 大阪府大阪市浪速区難波中2-1-22
大会形式	段位戦は野試合形式。 ハイドラGP協賛大会はシングル・トーナメント(段位戦内で開催)
日 程	2011年12月3日(土)、12月17日(土) ※1月以降の予定は大会Hpで随時発表
公式HP	http://blog.livedoor.jp/danisen/

COMMENT from 主催者:らんぽさん

『バーチャファイター』や『鉄拳』のような段位システムを、『メルブラ』でもできればと思い立ち上げた企画です。

どなたでも参加でき、自分の実力を試す機会だと考えてくだされば幸いです。





エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋 より

PC版「Ver.1.07」と激闘の映像を手に入れろ!

2011年12月31日発売予定の「カーニバル・ファンタズム」3rd Season 初回限定版(税込8,400円)には、ゲームソフト『MBAACC Ver.1.07』(PC版)が同梱される。
さらに特典映像には、9月、10月に開催された「メルブラ選手権 東・中・西ブロックGP戦」の試合の模様を収録。メルブラファンは楽しみにしておいてほしい。

ハイドラGP公式ページはこちら! http://hydragp.info/

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第三十一回

ASW風林火山

格闘ゲーム業界をリードするアークシステムワークスの最新情報をお届け！ 発売間近にせまった『BBEX』情報を見逃すな!!

いよいよ家庭版『BBEX』発売!! 数々の特典を見逃すな



いよいよこの12月17日に発売がせまった家庭用『BLAZBLUE　CONTINUUM SHIFT EXTEND』。ゲームシステムはアーケード版『BBCS2』の最新バージョンを踏襲し、トレーニングモードやアビスモード、4キャラクターのシナリオを新たに追加したシナリオモードなどが搭載されているのは既報の通りだが、初回予約特典になんと『BLAZBLUE SONG INTERLUDE』が付属することが判明。この追加キャラクターレリウス＝クローバーのBGM「Plastic Night」を含む新規BGM4曲とボーカルアレンジ2曲を完全収録した最新サウンドトラックが手に入るのはここだけ。予約を急げ！



石渡太輔氏が全面プロデュースを手掛けた迫力の楽曲が収録。数に限りがあるので、ご予約はお早めに。

店舗独自特典に大注目！コンプリート目指してみる？

上記の公式予約特典のほか、『ブレイブルー』シリーズでは恒例となった、特定の店舗で予約購入した場合に付くオリジナル店舗特典は右の通り。エンターブレインの通販サイト、「エビテン」など現地に足を運ばなくてもゲットできるものもあるので、中には各店舗から離れた地域にお住まいの方にも特典ゲットのチャンスが！ ただし、どのアイテムも数に限りがあるとのことなので注意しよう！

『BBEX』オリジナル店舗特典情報
アニメイト ゲーム取扱店全店
描き下ろしテレカ
ゲーマーズ全店
抱き枕カバー（ゲーマーズ限定版）
ネオ・ウィング
マイクロファイバークロス
メディアランド秋葉原店
オリジナルブロマイド
セブンネットショッピング
オリジナルポストカード
いまじん・マジカルガーデン（販売方法：マジカルパック販売分）
図書カード（一部取り扱いの無い店舗があります）
エンターキング全店（エンターキングJr各店は除く）
オリジナルクリアファイル
メディオ！、遊コン（特典の有無は、お取り扱い店舗にご確認ください）
オリジナルテレカ
あみあみ
図書カード
メッセサンオー本店
オリジナルテレカ
WonderGoo ゲーム取扱店およびeWonderGoo
椅子カバー
COMG ！
オリジナルブロマイド
ソフマップ ゲーム取扱店、ソフマップドットコム
オリジナルテレカ
エビテン
A3クリアポスター＋2012年カレンダー

※特典には数に限りがあります。また、予約の際は特典の有無を店頭にて確認のこと。特典が無くなり次第、キャンペーンは終了となります。
※特典は、一部を除き予約したお店にて商品引渡し時に受け取れます。
※不明な点は店頭にて確認のこと。
※特典の内容・デザインは予告なく変更する場合があります。



こちらは「エビテン」の予約特典であるA3クリアポスター。「エビテン」では2011年のカレンダーも付いてくるので、実用性もバツグンだぞ！

ぶれいぶるーまんが 略してぶるまん

親子②



有馬七助

公式全国大会開催迫る!!

2012年の「BLAZBLUE REVOLUTION」（略称ぶるれぼ）と題したアークシステムワークス主催の「BBCS」シリーズ全国大会が開催されることが決定。予選の開催期間は1月12日から3月4日、全国のゲーセンで開催され、決勝大会は4月21日にディファ有明で行なわれる模様。アルカディアでは詳細が決まり次第、また追ってお伝えするぞ！

EXAMU-EXTRA! Vol.31

エクサム エクストラ！

2009年に格ゲーマニアを唸らせた伝説のゲーム、「デモンブライド」が時を[illegible]て[illegible]！ 今回は新たに追加された新キャラ、ピュアを紹介するぞ

開発スタッフ描き下ろし！ ギャラリーEX



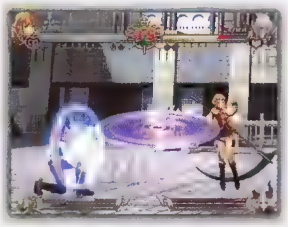
HYM　しゃきーんしゃきーん♪毒舌系妹キャラ・ピュアさん登場！ 新生「デモンブライド」をよろしくお願いします！

NESiCAxLiveで絶賛稼働中の『デモンブライド アディショナルゲイン』新キャラクターの「ピュア」を攻略！

今までの格闘ゲームとは違った独特のセオリーが必要になる本作では、数々のシステムを使いこなすことが対戦を楽しむためのポイントになる。本記事では追加キャラクターのピュアと平行して、特に重要になるシステムを紹介するぞ。

『デモブラ』のココを抑えよう！

本作の特徴である激しい飛び道具の応酬では、レバー＋Dボタンのブライドダッシュが必須になる。この動作中は対飛び道具無敵が持続するので、相手の弾幕はこの特殊動作で突破しよう。また、ブライドダッシュ中のB攻撃は飛び道具無敵が持続したまま攻撃できるものがほとんどなので、弾幕を突破しつつ攻撃を仕掛けることができる。ただしブライドダッシュはブライドゲージを一定量消費するので、ゲージ切れには注意しよう。時には我慢してガードを選択することも、ゲージを前提とした駆け引きでは重要になる。



ブライドゲージを使い切ってしまうと……ケズリダメージがとんでもないことに！





COMMAND LIST

	技名	コマンド	シンプル
必	ヘルダンシング	⬇⬋⬅＋攻撃（追加入力可）	B（追加入力可）
必	├派生攻撃1	⬇⬊➡＋A	
必	├派生攻撃2	⬇⬊➡＋B	
必	├EX派生攻撃	⬇⬊➡＋AB	
必	├回避行動1	⬇⬋⬅＋A	
必	└回避行動2	⬇⬋⬅＋B	⬇＋B
必	ダークエッジ	➡⬇⬊＋攻撃	－
必	リリスシザー	空中で⬇⬊➡＋攻撃	空中で⬇＋B
ブ	バトラースピア	⬇⬊➡＋C	➡＋C
ブ	バトラーバインド	➡⬊⬇⬋⬅＋C	⬅＋C
ブ	バトラーキック	⬇⬇＋C	空中で⬅＋C
超	ナイトメアレゾナンス	➡⬅⬋⬇⬊➡＋AB	AB

「必」は必殺技、「ブ」はブライド必殺技、「超」は超必殺技の略です

ピュア基本攻略

遠距離では横に強い立ちCとジャンプCをばら撒きつつ、弾速の速いため版やバトラースピアを交ぜながら攻め込むのが強力。相手の上を取ったらピュアの真骨頂。判定の広いジャンプBや下に強いジャンプ⬇＋C、空中版バトラーキックで相手を抑え込みつつまとわりついていこう



地上版のBダークエッジは持続が長い。キャンセルで出せば間合いを詰められる。



➡＋Aは判定が強くリーチも長め。置くように振れば対空としても信頼できるぞ。

技解説＆連続技

リリスシザーはガードさせれば反撃を受けにくい急降下攻撃なので、ジャンプBからなど攻めのアクセントとして使っていこう。ヘルダンシングは派生前の派生攻撃をヒットorガードさせれば何回でも派生でき、（同じ技は2回連続で出せない）、派生攻撃はダークエッジ、EXヘルダンシング、ナイトメアレゾナンスでキャンセル可能だ。バトラーバインドは高い位置に出るガード不能のロック攻撃。相手を端に寄せたい時やエンゲージレベルを稼ぎたい時に重宝する。

①	【しゃがみA→➡＋A】Ⓒ▶バトラーバインド
②	Aリリスシザー→ジャンプAⒸ▶➡＋D中にAⒸ▶空中Aダークエッジ
③	（画面端）【しゃがみA→➡＋A】Ⓒ▶Aヘルダンシング→派生攻撃1→派生攻撃2→派生攻撃1→Aダークエッジ

※連続技表特殊表記「Ⓒ」はキャンセルを表します。

「アクアパッツァ」は、38・39ページでは待望の新キャラ情報、105ページからは既存キャラの変更点を掲載中！

NESiCA×Live STATION

今冬、NESiCAxLiveが大幅にパワーアップする!!

　タイトーのゲーム配信サービス「NESiCAxLive」（コンテンツ ダウンロードシステム）は、着実に筐体数を増やし続け、日本各地のゲームセンターに導入されている。本誌でも掲載している『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ』や『AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH』などをはじめ、多くのタイトルが稼働しており、本誌発売中に1周年を迎える。

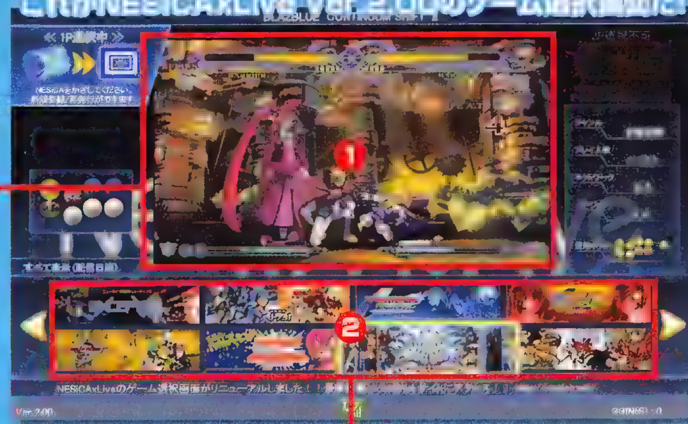
　しかし、いまだ多くの店舗などでは、稼働タイトルがほぼ固定されて運営しており、NESiCAxLiveは遊びたいタイトルを切り替えてプレイすることができるということが浸透していないばかりか、NESiCAをwebで登録しないままプレイしている人が数万人もいる。今後はNESiCAポイントの具体的な使用方法やゲーム選択画面がバージョンアップされるなど、ますますNESiCAxLiveから目が離せない！

　稼働から1年が経過した今冬、NESiCAxLiveが大幅なバージョンアップを果たすこととなった。ここでは、ひと目見れば分かるその変更点と、便利な検索機能を紹介していきたい。

　なお、NESiCAxLive稼働1周年＆バージョンアップを記念してキャンペーンが実施される。詳細は近日中に公式サイトで発表予定なので要チェック!!

［http://nesica.net/］

これがNESiCAxLive Ver.2.00のゲーム選択画面だ!



※画像は開発中のものです。



①タイトル選択が[illegible]の場合、ゲーム選択画面は[illegible]されない状態が一定時間経過すると、このPV画面に自動で切り替わるようになった。待機画面では、選択可能なタイトルのデモムービーが一定間隔で次々に流される（※設置店の設定によって稼働時間は異なる）なお、待機画面はレバー操作などで解除され、ゲーム選択画面へと移行する。



②タイトル選択が可能なランチャーフィールド。タイトルの選択だけでなく、ボタン3（俗に言う強パンチ）でメニューを呼び出し、ゲーム選択[illegible]順か50音順に設定できる。便利!

稼働店舗&稼働状態はスマホでチェック可能!!

　NESiCAxLiveの稼働店舗検索や稼働状況はGPS機能が付いた携帯電話やスマートフォンを使って検索すると、かなり便利だということは知っているだろうか？　位置情報を元に検索可能なので、初めての土地に行った際も、迷うことなく目的のタイトルや設置店を探すことができる。

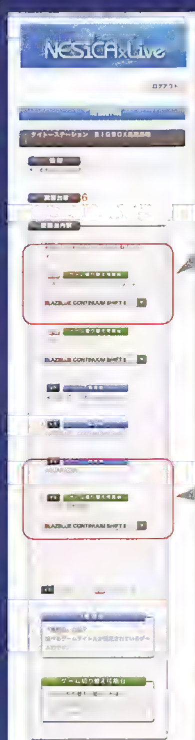
　PCサイトで検索した場合は、「2.店舗名・住所から検索」までしかメニューは無いのだが、GPS機能がある携帯機で見た場合は、「3.GPS検索」という項目が追加されるのだ。ただし、ブラウザ設定で、GPS機能（位置情報）を利用する（ON）にしておく必要があるのでご注意を。

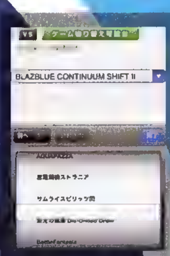
　検索を開始すると、位置情報を利用していいか聞いてくるので、OKする。デフォルトでは1km圏内の店舗を検索してくれるが、編集部のある千代田区三番町の1km圏内にはゲーセンが無いため、「店舗は見つかりませんでした」となる。そこで検索範囲を変更し、今度は「5km」で再検索すると……27店舗も見つかった！　まぁ、どこも気軽に歩いて行ける距離とは言い難いのだが……。では、「タイトーステーションBIGBOX高田馬場店」の状況を確認してみよう。（※2011年11月18日現在の情報なので、本誌発売後に変更される可能性があります。）

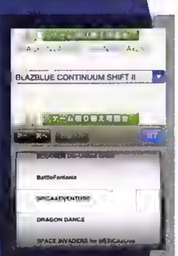
　店舗の住所と設置台数、そして検索時の設置台内訳が表示されるが、「S」／「VS」、「ゲーム切り替え可能台／専用台」などのステータスがあるのが分かるだろう（写真1）。

　各筐体が「S（シングル台）」か「VS（対戦台）」のどちらなのか？　「ゲーム切り替え可能台」か「専用台」のどちらなのか？　そして現在の稼働タイトル名が表示される。なお、「ゲーム切り替え可能台」は切り替え可能なタイトルにはどんなものがあるのか確認することができるのだが、「S（シングル台）」と「VS（対戦台）」では、プレイできるタイトルが異なるのだ（写真2／3）。右表にもまとめておくので、確認してみよう。

http://mb.nesica.net/
「ネシカ」で検索!







↑（写真2／3）切り替え可能台は、その筐体で選択できるタイトルの確認も可能。

←（写真1）検索時に[illegible]されているタイトルが[illegible]できるので、お[illegible]の対戦相手[illegible]の目安にもなる。

稼働タイトル増加中!

　公式HPで今後の追加タイトルの告知が始まっているが、もう確認しただろうか？　今後は縦シューの稼働なども予定されている。今後も随時公開される予定なので、本誌と併せてチェックしていこう！

[illegible]
サムライスピリッツ閃
BLAZBLUE　CONTINUUM SHIFT Ⅱ
BattleFantasia
星霜鋼機ストラニア
AQUAPAZZA
旋光の輪舞 DUO　for NESiCAxLive
旋光の輪舞　Dis-United Order
THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH FINAL EDITION　for NESiCAxLive
THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH　for NESiCAxLive
シングル台専用タイトル
exception
DRAGON DANCE
SPACE INVADERS　for NESiCAxLive
スピカ☆アドベンチャー
今後稼働予定のタイトル
デモンブライド アディショナルゲイン
アルカナハート2
すっごい!アルカナハート2～転校生 あかねとなずな～
エヌアイン完全世界
雷電Ⅲ
雷電Ⅳ for NESiCAxLive
HOMURA（ほむら）
トラブル☆ウィッチーズAC～アマルガムの娘たち～ for NESiCAxLive
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
パズルボブル
豪血寺一族　先祖供養

※配信タイトルは予告無く変更される可能性があります。



稼働直後から勝利をつかめ!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2010-2011

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

今月からいよいよ『10-11』の本格攻略を開始！　全クラブおよびジャパンナショナルチームのカードデータも一挙大公開!!

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

スタートダッシュを決める超速攻略!!

おすすめの新練習を公開!!

ICカード更新時に得られる新練習。今月は我らがFCアルカディアがそれらの中から特に気になったものをピックアップして紹介するぞ。

サインプレイ

サインプレイの練習をすると、オフェンス値とディフェンス値が下がる代わりに、パワー、スピード、支配のパラメータが大幅に伸びる。やや使いづらい印象もなくはないが、パラメータの減少に対する伸びが異常なほどあるため、とてもメリットの大きい練習といえる。そして、後述の特殊セットプレイと同じくセットプレイ時の隠しパラメータにも影響していると思われる。ハーフタイム中の指示、「連携の精度を上げろ」の恩恵も大きく、今回紹介する新練習の中でも屈指の効果と思われる。

特殊セットプレイ

練習を繰り返すうちにどんどんセットプレイのバリエーションが増えていく。直接FKでは蹴ると見せかけてボールの横を素通りするダミーの選手が現れたり、CKではショートコーナーやペナルティエリア外に速いボールを蹴って味方にダイレクトボレーを打たせるなど、特に攻撃面で大きな効果を発揮する。また、ハーフタイム中には「相手の裏をかけ」というメニューが追加される。6種類のパラメーターが小幅だがすべて上昇し、ダウンする要素が何もないのは大きなメリットとなりそうだ。

ラインディフェンス

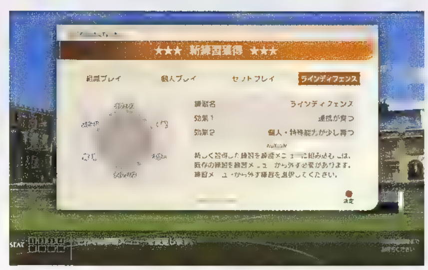
まだ巷ではあまり見かけられることが少ない、守備系の新練習。オフェンスとプレスがわずかに下がるがディフェンス、支配、パワーがアップ。とくにディフェンスの伸びが著しく、通常の練習状態で"選手たちの目が輝いています～"ぐらいアップする印象。ハーフタイムでの指示は"最終ラインを統率せよ"。練習と同様のパラメーターが上がる(下がる)が、オフェンスと奪取が下がるのはごくわずか。リードしているときはもちろん、同点でも押し気味の試合展開なら選んでも問題ないだろう。



チームの根幹を支えるオフェンス値とディフェン値のダウンは気になるが、それを補ってあまりある効果をもつ「サインプレイ」。今回特におすすめしたい新練習の一つである。



セットプレイの種類が劇的に増加するので相手プレイヤーを混乱させることができるのはもちろん、見た目にもとても楽しい。優秀なフリーキッカーを起用するとさらにその効果が増す印象だ。



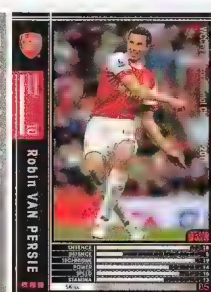
ディフェンスと支配がAランクまで練習を行なったチームを更新したら覚えることができた。練習はともかくハーフタイムの指示で守備用のものを一つ持っておくと何かと便利だ。

シュート重視系のチームスタイルを使おう!

本作は一部の選手をのぞき通常時のシュートの威力が弱めで、GKに止められることが少なくない。そんなときはシュート重視系のチームスタイルを使うのがオススメ。チーム全員のシュート力がアップするので非常に強力。シュートを打つ際は常にシュート重視系のチームスタイルを発動させておきたいぐらいだ。

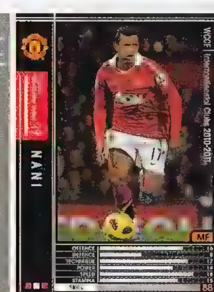
おすすめ過去Ver.カード
ダニエウ・アウベス(09-10/BRS)
ジュゼッペ・ロッシ(09-10/RE)
ケイスケ・ホンダ(09-10/JT)
エディン・ジェコ(09-10/SP)
ミシェウ・バストス(09-10/RE)

ロビン・ファンペルシー



ワイドシュート重視を持つ。発動中は角度のない場所からのシュートのスピードと精度が大幅に上がる。

ナニ



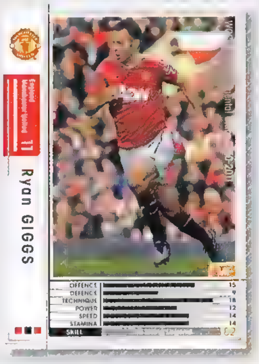
今作のナニのチームスタイルはミドルシュート重視。本人以外がシュートする際も効果がある。

FCアルカディア日記 上記の通り、特殊セットプレイの新練習はセットプレイのバリエーションがたくさん増えるのでプレイしていて本当に楽しい。特にコーナーキックのバリエーションが増えると、相手プレイヤーに対して次の展開を予測するのを難しくさせる大きなメリットが得られるのだ。もちろん、得点力をアップさせる効果もあるので今後も大いに研究の余地がありそうだ。

レジェンド級の「左」を探せ！

まず注目したいのが右写真のギグス。前バージョンと同様に精度の高い左足のキックを持っているようだ。また、オフェンスの選手ではトリッキーな技とスピードを兼備したミランのロビーニョをはじめ、決定力の高いエルナンデスにベンゼマ、テクニシャンのガンソ、ウィルシャー、ゲッツェ、突破力がウリのバルビュエナあたりはぜひともテストしておきたいカードだ。守備的な選手では、ボランチのエムビアやグスタボ、CBならマルチネスやベレズツキ兄弟、そしてGKでは久々に白になったロリスあたりが有望となりそうだ。

ライアン・ギグス



トリックマスターを使ってみよう！

華麗なシザーズやヒールリフト、マルセイユターンなどのフェイントが『10-11』ではとにかく使える！　過去のバージョンでは、これらのフェイントを使った瞬間にあっさりと相手にボールを奪われガッカリしてしまう場面が目立っていた感があるが、今回はボールが足元にピタリと納まるようになったためなのか、相手DFが寄せてきても簡単には取られないのだ。よって、今回はファンタジスタ系のテクニシャンは例年になく活躍する予感大。どんどんボールを持たせて、敵陣のバイタルエリアをズタズタに切り裂いてしまおう！

ネイマール



ポストプレイからゴールを狙え

前作までならまず成功しなかった最終ラインからのロングパスをFWが競り合いで奪取→そのままシュートという得点パターンが狙える。ロングパスを取れる期待度は受け手のパワーと身長が高いほど（テクニックも高いとなおよし）上がるので、イブラヒモビッチのようなタイプは最適の人材といえる。しかもイブラのチームスタイルはキープレイヤーアタック。発動させれば自軍のパスはおのずとイブラに集まるため、効率よく空中戦をしかけられる。さらに相手DFに背の低い選手がいると効果は絶大。そんな場合はガンガン狙っていこう。

ズラタン・イブラヒモビッチ



とりあえずセカンドポストとゲームメイク

数多く存在するパス（支配）系のチームスタイルの中で安定感があり効果も高いのが“ゲームメイク”。中盤のパスが通りやすく、かつ相手に奪われにくくなるため、攻守に役立つ戦術といえる。より攻撃的にいきたい場合はセカンドポストを使うといい。ボールを奪われるリスクは上がるがチャンスに直結するパスにチャレンジすることが多いので、天の入る匂いは増すはずだ。ただどちらのチームスタイルも前線にハイボールが集まりがちなので注意。特に不調時はボールが集まることがデメリットにつながることがあるので注意したい。

ボルハ・バレロ



俺たちにWCCFを語らせろ!!

名波シュン　ヒャッハー！　C．ロナウド（08-09/MVP）強えぇぇえぇ!!!

マンモス丸谷　くぬうううぅッ!!

たてしゅ　ただいま稼働直後号ということで、FCアルカディア3名で20時間耐久WCCF会の最中なんですが、名波氏が1トップに適当に置いたC.ロナウドが全然止まらず、私&マンモス氏は対戦のたびに悶絶しております。

名波シュン　適当言うな。しかし、今バージョンのC.ロナウドはすごいね！　なんてったって今までプレイヤーを悩ませて来たルーレットに代表されるテクニックの数々がバシバシ決まるんだもん。

マンモス丸谷　ぼ、僕のネスタ＆レグロッターリエの2センターバックが……。

たてしゅ　私なんてU-5でわざわざ4バック全部レアにしてるのに……。

名波シュン　いやいや、ついにみんな大好き、我らがマンチェスター・ユナイテッドが正当に評価される日が来たってことですよ。

マンモス丸谷　いや、C.ロナウドはレアル・マドリードだから。ついでに言いますけどなんで名波さんのマンUデッキにはファルカオ・ガルシア（09-10/RE）とネスタ（05-06/SP）が入ってるんですか。しかも左サイドバックはメンサー（08-09/RE）だし……。せめて白ならマンUのエブラ（08-09/RE）とか使いましょうよ。さらにGKはカワグチ（09-10/JT）だし。

名波シュン　いや、だってこっちのほうが強いもん。僕の考えた最強ユナイテッドだからコレ。

たてしゅ　アラフォーのおやじが「もん」って……。

名波シュン　でも実際稼働後のゲーセンいくつか見て回ったけど、メッシとかも相当な無双キャラになってるみたい。中央から堂々と四人抜きとかかましてて、かなり驚きましたよ。

マンモス丸谷　確かに、強いレアカードが強い、というのは、トレーディングカードゲームとして正しい気はします。『09-10』のメッシなんかはMVPでもどちらかというと使いにくい選手でしたからね。

たてしゅ　これだけ強烈な攻撃力を持つカードがあるとなると、今度はそれをどうやって止めるのかが今作のテーマになりそうですが。

マンモス丸谷　確かに。『08-09』の時にあった、とりあえずアンチファンタジスタかアンチスピードスターのチームスタイルを持った選手入れとけ、みたいな感じになる可能性はある。

名波シュン　あと、ハーフタイムに出せる指示の「連携の精度を上げろ」が、かなり強い気がしました。オフェンスとディフェンスが下がっちゃうんだけど、パワー、スピード、支配が大幅に上がる。

たてしゅ　「サインプレイ」の新練習についてくる指示ですね。

マンモス丸谷　新練習やハーフタイムの指示についてはまだまだ研究の余地がありそうですけど、「連携の精度を上げろ」は内部的に連携も良くなっていそうですしね。システム的に目視で確認できないのが残念ですが。

名波シュン　そして何が言いたいかというと、今回は（マンチェスター・）ユナイテッド最強伝説だと。

マンモス丸谷　いや多分、最強はバルセロナにイブラヒモビッチINとかじゃないですか。

たてしゅ　ミもフタもない答えだ……。

FCアルカディア日記　今回は空中戦に強いフォワードの能力がさらに発揮されやすくなった印象。特にゴールキック時の競り合いにおいては、身長の高い選手は総じて有利になるようだ。リザーブも含め、最低一人はハイボールに強いオフェンスの選手を入れておくといいだろう。

WCCF IC 2010-2011 カードコレクション

ボカ・ジュニアーズ　C.A. Boca Juniors　アルゼンチン

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
1	レギュラー	クリスティアン・ルッケッティ	GK	アルゼンチン	7	17	11	18	10	10	73	滑らかなセービング	シュートセービング	優れたポジショニングの感覚と反射神経を備えており、相手のシュートを正面で受けることが可能。強烈な弾丸も巧みに弾き飛ばす。一方でＰＫキッカーとしても名を馳せており、右足から繰り出されるキックは実に繊細だ
2	レギュラー	マティアス・ニコラス・カルッソ	DF	アルゼンチン	8	17	12	15	13	12	77	迅速なカバーリング	カバーリング	堅固な守備組織を築くには、彼のように頭脳的プレイができる選手の存在が不可欠。状況を的確に捉えつつラインを統率し、カバーリングにも神経を割いて守備網の崩壊を食い止める。国内最高峰の評価は伊達ではない。
3	レギュラー	クリスティアン・セジャイ	DF	アルゼンチン	9	15	11	15	15	11	76	危機察知能力	ワイドカバーリング	男臭さ漂う風貌そのままのハードマークを身上としており、守備的なボランチやＣＢ、ＳＢと様々なポジションをこなしながら体を張った守備を披露。上背はさほど高くないが、空中戦でも抜群の強さを発揮している。
4	レギュラー	ファン・マヌエル・インサウラルデ	DF	アルゼンチン	7	16	10	18	11	13	75	エアバトラー	アンチハイタワー	フィジカルの強さを前面に押し出したプレイを得意としており、特に空中戦には絶対の自信を持つ。コースを予測して素早く落下地点に入ると、相手を弾き飛ばさんばかりの勢いでジャンプ。力強いヘッドで跳ね返す。
5	レギュラー	クレメンテ・ロドリゲス	DF	アルゼンチン	11	13	12	11	16	17	80	臨機応変のサイド突破	サイドエリア支配	サイドの左右に応じてメインで使用する足を変えられる器用さを備え、スピードに乗ったフリーランやドリブルで前方のスペースへと突進。標準以上の守備力も備えており、中央に絞っての対応もお手の物だ
6	レギュラー	セバスティアン・バタグリア	MF	アルゼンチン	11	14	15	14	13	15	82	攻守を司る動き	バランサーポジショニング	クラブ史上最多のタイトル獲得を経験。それは彼が若くして主力に定着し、指揮官が交替しても常に信頼され、起用され続けてきたことの証だ。司令塔の動きを完封する粘り強いマークはますます円熟味を増している。
7	レギュラー	マルセロ・カニエテ	MF	アルゼンチン	13	8	15	12	16	12	76	鋭敏なカットイン	カットイン	相手を十分に引き付け、足を出されるその瞬間にダブルタッチでかわすドリブルは、シンプルだが効果十分。小さな振り足から繰り出されるスルーパスも確実に相手の急所を突く。エースナンバーも期待の表れだ。
8	レギュラー	クリスティアン・チャベス	MF	アルゼンチン	14	8	16	12	17	16	83	スラローマー	バイタルエリアドリブル	リケルメの代役を務めることが多いものの、キャラクターは司令塔ではなくアタッカー。エネルギッシュに前線を走り、味方とパスを交わしながら突破口を切り開く。フィニッシュに至るまでの自分の形を持っている選手だ。
9	レギュラー	ダミアン・アリエル・エスクデロ	MF	アルゼンチン	15	8	16	12	17	11	79	ボール配達人	ドリブリングビルド	緩急を駆使した細かいドリブル、そしてヒールパスやノールックパスなどの多彩なトリックを多用して相手を翻弄する。プロデビュー当時から定評のあった抜群のテクニックに磨きをかけ、ピッチを鋭く切り裂いている。
10	レギュラー	マティアス・ヒメネス	MF	アルゼンチン	15	10	13	13	15	13	79	抜け目のない飛び出し	シャドーストライク	走り出せば瞬く間にトップスピードに乗ってマーカーを振り切り、強烈なシュートでゴールを強襲。好調時はファウル以外に止める手立てが無い。その瞬発力は守備にも生かされ、ドリブルのコースに素早く体を寄せていく。
11	レギュラー	ガリー・メデル	MF	チリ	13	15	13	13	13	18	85	全身全霊のプレス	ハードプレッシング	「闘犬」という異名をそのまま鵜呑みにする事なかれ。圧倒的なプレスを繰り出しながら、攻撃時はサイドから巧みなドリブルで敵陣に攻め込む事もしばしば。突破の流れから、グラウンダーの絶妙なクロスを放つ。
12	レギュラー	ヘスス・メンデス	MF	アルゼンチン	12	11	13	12	13	14	75	ミスターユーティリティ	フォアザチーム	普段は中盤からシンプルにパスを捌いているが、チャンスと見るや豪快なドリブル突破を敢行。強靭なフィジカルでＤＦのマークをブロックしつつ、シザースなどのフェイントを入れられるのだから、相手にはたまらない。
13	スペシャル	ファン・ロマン・リケルメ	MF	アルゼンチン	16	2	20	17	10	11	76	四面楚歌	キープレイヤーアタック	ボールを保持し、ゆったりとしたリズムの中でゲームメイクするため、バイタルエリアでは常に複数の相手に囲まれた状態に。その中で相手の隙を見いだし、たった１本のパスで活路を切り開くのが彼の真骨頂だ。
14	レギュラー	セルヒオ・アラウホ	FW	アルゼンチン	16	6	15	14	14	12	77	躍動的なドリブル突破	ドリブル突破	下部組織が生み出した新たな逸材は、既にユース年代の国際舞台でも非凡な得点力を誇示。特筆すべきはシュート技術の高さで、体勢を崩されたとしても絶妙なコースへ強烈なキックを叩き込むことができる。
15	レギュラー	マルティン・パレルモ	FW	アルゼンチン	18	3	16	19	9	10	75	遠方のターゲット	センターポスト	３６歳で初めて踏んだ世界の舞台でゴールを決め、国内リーグでも高いアベレージをキープ。現役引退をほのめかしつつ、得点への意欲は全く衰えていない。強烈なヘディングや果敢なシュートチャレンジは今なお健在だ。
16	レギュラー	ルーカス・ビアトリ	FW	アルゼンチン	17	5	14	17	12	13	78	ハンティングボレー	ゴールハンティング	スピードが平均レベルだろうと、ゴール前で勝負強さを発揮できれば問題はない。マークを外しながらスペースに走り込む能力に長け、ペナルティエリア内ではフリーでシュートを放つことが多い。力強いヘッドも迫力十分。

サントスFC　Santos FC　ブラジル

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
17	レギュラー	ラファエウ	GK	ブラジル	7	17	11	16	10	10	71	勇敢なセービング	シュートセービング	ポジションはＧＫだが、メンタルは非常にアグレッシブ。果敢な飛び出しや力強いフィスティング、チームメイトを鼓舞する咆哮にそれが表れる。難しいバウンドのボールを的確に弾くなど、確かな技術も備えた守護神だ。
18	レギュラー	アレックス・サンドロ	DF	ブラジル	13	10	14	14	14	14	79	強引な突破	パワードリブル突破	縦に突破した時には左足インフロント、カットインした時には右足アウトサイドでクロスを上げるなど、決定機を作り出す能力は随一。守備への貢献度も高く、マンツーマンから相手の隙を突いて足を差し出し、ボールを奪う。
19	レギュラー	ダニーロ	DF	ブラジル	13	11	14	13	16	13	80	広角の狙い	ワイドシュート重視	３部リーグでプロキャリアをスタートさせ、わずか１年ほどで名門クラブに辿り着いた新鋭の成長は止まらない。細身の体をしならせながら積極的にドリブルを仕掛け、狙い澄ました一撃でゴールマウスをこじ開けていく。
20	レギュラー	ドゥルバウ	DF	ブラジル	7	16	10	17	11	12	73	譲らない制空権	アンチハイタワー	体格はＣＢとしてはごく一般的だが、空中戦では体幹の強さとジャンプのタイミングの良さを発揮し、無類の強さを披露。味方のセットプレイ時には格好のターゲットとなる。左足の強烈極まりないＦＫがもう一つの武器だ。
21	レギュラー	エドゥ・ドラセナ	DF	ブラジル	8	17	11	17	10	13	76	タフな精神力	ファイティングスピリッツ	滑走距離の長いスライディングでボールをえぐり取る豪快なプレイを持ち味としているが、決して闇雲に足を投げ出しているわけではない。危険を察知し、スペースを確実に埋める能力があるからこそ確実にボールを奪える。
22	レギュラー	ジョナタン	DF	ブラジル	13	10	13	14	15	15	80	力強いクロスボール	クロス重視	風貌そのままの弾丸のごとき疾走から、高速クロスを前線のストライカーに供給。オープンスペースを瞬時に突くプレイを繰り返すスタイルのため、中に入るタイプのウィングとのコンビは崩しの大きな武器となる。
23	レギュラー	レオ	DF	ブラジル	13	11	14	10	15	13	76	ロコモーション	ドリブリングビルド	以前の在籍時はＳＢでありながらウィンガー顔負けのポジショニングを取り、果敢にシュートを狙うスタイルだった。円熟味を増した今、裏に抜け出し、受けてすぐシュートというシンプルかつ効果的な技を習得している。
24	レギュラー	パラ	DF	ブラジル	12	11	15	11	15	16	80	多彩な足技	ボールキープ	両足を自在に使いこなせるため、屈強な相手に体を寄せられても巧みなキープで掻い潜る事が可能。それでも単独突破は少なく、パスワークを駆使しながらいつの間にやら敵陣深くに侵入し、チャンスに絡んでいく。
25	レギュラー	アドリアーノ	MF	ブラジル	11	12	13	12	15	16	79	攻守のバランス	バランサーポジショニング	確かな技術とバランス感覚で攻撃のかじ取りを担いながら、守備に転じれば最短距離のチェックで危険の芽を潰しにかかる。大型化が進むポジションだが、その堂々とした立ち振る舞いは攻守の基盤だ。
26	レギュラー	アロウカ	MF	ブラジル	12	11	13	12	14	17	79	中盤のストッパー	ディフェンシブセントラル	毎試合のようにピッチに立ち休むことなく走り続けるその姿は、まるで自らの体内でエネルギーを生み出し消費する永久機関の様。ピッチ中央を主戦場としつつ、チャンスと見るや前線へと疾走しシュートシーンに絡む。
27	レギュラー	パウロ・エンリキ・ガンソ	MF	ブラジル	16	6	18	14	17	13	84	左足の奇術師	ファンタジーア	左足一本で相手のチェックを次々と掻い潜り、わずかな隙間に決定的なスルーパスを通す。その姿はサッカー史にその名を残す世界の「１０番」の系譜に準えられる。将来的にはそんな先達をも乗り越えうる鬼才だ。
28	レギュラー	ロドリゴ・ポッセボン	MF	ブラジル	12	11	14	14	12	15	78	確実なつなぎ	セーフティパスワーク	イングランドの名門でハイテンポの流れを経験した大型ボランチは、攻撃的なチームに中盤の落ち着きをもたらした。左右前方へパスを捌くのは主な役割だが、機を見た飛び出しから放つミドルは鋭い弾道でゴールを襲う。
29	レギュラー	ケイリソン	FW	ブラジル	18	3	17	14	17	9	78	天性のゴールセンス	ゴールハンティング	ブラジルでは少年時代から恐るべき決定力を示し、ゴールを量産。勇躍、欧州へと渡るも壁に跳ね返された。母国から再び捲土重来を期すべく、類まれな嗅覚とシュート技術を研ぎ澄ませている
30	レギュラー	マイコン・レイチ	FW	ブラジル	16	5	15	8	18	13	75	敵陣を縫うドリブル	バイタルエリアドリブル	小柄な俊英はボールを持ち運ぶかのごとく、敵陣の狭間を突き進む。エリア内に侵入して放つシュートは相手の守備陣にとって確かな脅威だが、同時に攻撃のリズムを加速させるスイッチの役割も果たしている。
31	スペシャル	ネイマール	FW	ブラジル	18	5	19	12	19	11	84	危険な遊戯	ノノ ロール	プロデビューを飾ってわずか１年あまりのティーンエイジャーとは思えぬほどの落ち着きぶりで、支配者然とした姿には風格すら漂う。トリッキーなドリブルからシュートに至るまで全て自分主導で行い、相手を圧倒していく
32	レギュラー	ゼ・エドゥアルド	FW	ブラジル	16	6	14	13	15	13	77	泥臭いゴール	ゴールスピリッツ	フェイントはややぎこちないが、トップスピードのまま大きく切り返せば相手を抜き去ることはたやすい。両足のシュートは振り足が小さく、しかも強烈。得点後にはこれでもかという程のパフォーマンスを見せ付ける。

アーセナル　Arsenal　イングランド

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
33	レギュラー	ルカシュ・ファビアンスキ	GK	ポーランド	6	17	10	17	12	10	72	ライン裏の番人	リベロキーパー	機敏な身のこなしで最終ラインの背後を幅広く防衛するポーランド代表キーパー。ボールを支配するスタイルのアーセナルに背後のリスクは宿命だが、この新守護神がいれば、多くの危機は未然に防がれる。
34	レギュラー	ガエル・クリシー	DF	フランス	13	13	15	14	16	15	86	スペーストゥスペース	ムービングパスワーク	ポジションはＳＢだが、中盤の選手と見まがう攻撃スピードで左サイドにチャンスの起点を生み出す。周囲との連動意識が高く、アルシャビンと繰り出す縦志向のコンビネーションはチームの明確なアクセントになりうる。
35	レギュラー	ローラン・コシールニー	DF	フランス	10	17	13	16	14	14	84	先手を取るアプローチ	フォアリベロディフェンス	隙あらばリスクを恐れず前でボールを奪う、最近では珍しい守備スタイルは攻撃的なチームの新たな武器。ボールテクニックが高く、相手ＦＷのプレッシャーにも動じることなく敵陣間際で攻撃の組み立てに参加する。
36	スペシャル	バカリ・サニャ	DF	フランス	12	14	13	14	17	17	87	カバーブラスト	ワイドカバーリング	プレミアリーグで上下動の術を磨き、今や世界でも指折りの右ＳＢに。豊かなスピードは攻撃面でも発揮されるが、驚くべきは相手にボールが移った時の戻る素早さ。ギリギリの場面ではストッパーばりのチャージを敢行する。
37	レギュラー	セバスティアン・スキラッチ	DF	フランス	8	18	12	18	14	15	85	ラインセキュリティ	リベロディフェンス	当たりの強いストッパーとして振る舞いながら、危険の芽を摘み取る的確な状況判断も兼ね備える。チームではこれまでアフリカ系選手が担ってきた役回りだが、利他的なメンタリティは継続的な守備の安定をもたらす。
38	スペシャル	トマス・ベルメーレン	DF	ベルギー	11	18	14	16	14	14	87	エレガントなロングフィード	ロングパス重視	守備と攻撃のセンスを兼ね備えたベルギー代表のリベロ。加入２シーズン目だが、若くして高いリーダーシップも備え、早くもクラブで欠かせない存在に。良好なコンディションを維持できれば世界的なＤＦになりうる逸材だ。
39	スペシャル	アンドレイ・アルシャビン	MF	ロシア	17	7	18	13	18	14	87	斬撃	ウインガードリブル	縦に切り裂くドリブルに加え、中盤との素早いワンツーでバイタルエリアに侵入するなど、仕掛けのバリエーションが飛躍的に増加した。本質的にはチャンスメイカーだが、ここという場面の決定力はストライカー級だ。
40	レギュラー	アブー・ディアビー	MF	フランス	12	13	14	16	14	14	83	鬼神のごとき突進	パワードリブル突破	往年のビエラを彷彿させる、豪快なボール奪取と迫力満点の重量ドリブルは彼の専売特許。展開力に課題を残すものの、パスワークを主体とするチームにおいて、攻守に渡るトランジッションのキーマンだ。
41	スペシャル	セスク・ファブレガス	MF	スペイン	17	10	19	14	15	15	90	ブラインドルート	バイタルエリアドリブル	卓越したパスセンスは言わずもがな、密集にスペースを見出し侵入していくドリブルが多くの決定機をもたらしている。ナスリのゴール意識が高まったことで、この若き司令塔が周囲を活かすバリエーションは更に増した。
42	スペシャル	サミル・ナスリ	MF	フランス	16	10	18	12	17	15	88	ゴールビジョン	ファンタジーア	周囲との流麗なパスワークで相手ディフェンスを翻弄しながら、フィニッシュのポイントを瞬時に見極め、ターゲットエリアに入り込む。味方全体との同調性に優れるが、とりわけシャマフとの連携は必見。
43	スペシャル	トマス・ロシツキー	MF	チェコ	15	11	19	11	15	14	85	即興のアーティスト	ショートカウンター	芸術的なボールタッチでチャンスを演出するスタイルは、ベテランの域に達しても健在。若手が成長したことで、チームに明確なアクセントをもたらせる貴重なオプションというポジションを確立しつつある
44	スペシャル	アレクサンドル・ソング	MF	カメルーン	13	13	16	15	15	15	87	混沌の転調	チャンスメイク	３ハーフの中央を根城とするが、アンカーとして背後から攻撃を支えるよりも、積極的に前へと出てチャンスに絡む動きを得意とする。そのため守備のポジションは流動的だが、局面で示す対人の強さは圧倒的だ。
45	レギュラー	ジャック・ウィルシャー	MF	イングランド	13	11	18	11	16	15	84	スモールの崩し	ショートパスワーク	アーセナルの育成部門が送り出したイングランド人ＭＦの最高傑作。高度な足技を駆使して守備網を掻い潜るが、大きな選手の当たりにも耐えるボディバランスこそが、バイタルエリアから繰り出す決定的な仕掛けの基盤だ。
46	レギュラー	マルアン・シャマフ	FW	モロッコ	17	6	17	16	14	15	85	カサブランカの雨	ワイドポスト	カサブランカに降り注ぐ恵みの雨のごとく、豊かな跳躍力を活かした幅広いポストワークでチャンスを構築。新加入のアーセナルにも素早く順応し、ウィングや中盤のフィニッシュワークを誘発している。
47	スペシャル	ロビン・ファン・ペルシー	FW	オランダ	18	5	19	14	16	13	85	ワイドターゲット	ワイドシュート重視	生まれ持った芸術センスはフィニッシュの局面で存分に発揮される。ウィガン戦ではペナルティキックを外しながらも、流れの中でハットトリックを達成。相手ＤＦの裏を突き、そこから左右の足を鋭く振り抜いた。
48	スペシャル	テオ・ウォルコット	FW	イングランド	16	7	16	12	20	13	84	シャドーウェーブ	シャドーストライク	サッカー界において最高レベルの走力を備えたサイドアタッカーは、時にバイタルエリアにおいても、そのスピードを発揮する。中央に流れてから一気に縦を突くラインブレイクがはまれば、相手守備陣は止める術が無い。

チェルシー　Chelsea FC　イングランド

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
49	スペシャル	ペトル・チェフ	GK	チェコ	8	19	12	19	10	12	80	速射砲	GKファストフィード	この守護神がボールを持った瞬間こそが、ブルーズの有効な攻撃始点だ。中盤のパスワークを重視する現在のスタイルにあっても、彼の素早く距離を問わないフィードは多くのチャンスに結び付いている。
50	レギュラー	アレックス	DF	ブラジル	10	17	12	19	12	12	82	鉄鋼兵	ペナルティエリアブロック	ペナルティエリアにおける防衛能力に関して、このザゲイロを上回る選手はほぼ見当たらない。巨体に似合わないレスポンスもさることながら、いかなる弾道にも怯まないメンタリティこそが堅固なブロックのベースだ。
51	スペシャル	ジョゼ・ボジングワ	DF	ポルトガル	12	14	15	15	16	16	88	ガイドライン	サイドゲームメイク	右のライン際を上下動しながら、ボールを持つタイミングやリズムの変化、絶妙な動き出しにより中盤の攻防にも大きく影響を与える。サイドからゲームを組み立てる事ができる稀少なセンスの持ち主だ。
52	スペシャル	アシュリー・コール	DF	イングランド	13	14	15	12	18	17	89	サイドの統率者	オーガナイズドディフェンス	高い攻撃力は誰もが認めるところだが、専門家をうならせるのはサイドエリアにおける守備性能だ。一対一で抜群の対応力を発揮しながら、ウィングやインサイドハーフの協力を促し、ボールを奪い取る。
53	レギュラー	ダビド・ルイス	DF	ブラジル	10	17	12	17	15	14	85	決死の猛追	ハードマーク	超人的な肉体を押し出すハードマークでストライカーを圧迫する。ポルトガルで圧倒的な存在感を示したこの新鋭ザゲイロを獲得したことにより、英国王者の最終ラインは更に強度を増したと言えるだろう
54	レギュラー	ブラニスラフ・イバノビッチ	DF	セルビア	10	17	11	18	15	15	86	パワースロー	ロングスローイング	守備のマルチロールとして重宝されて来たが、今季は強靭な対人守備を誇示して中央に定着。空中の競り合いはもちろん、ＤＦラインの合間を狙うボール保持者をねじ伏せるコンタクトも、対戦相手の脅威となる。
55	スペシャル	ジョン・テリー	DF	イングランド	9	19	13	19	13	15	88	システムコマンダー	バイタルエリアプレス	溢れるリーダーシップと明確な戦術眼で守備陣をオーガナイズしながら、バイタルエリアに侵入してきたアタッカーを容赦ないタックルの餌食にする。その一連の流れは自身の網にアタッカーを誘い込むかの様だ
56	スペシャル	ミカエル・エッシェン	MF	ガーナ	14	13	14	18	15	18	92	爆進	パワードリブル突破	ガーナの猛牛は的確なビジョンで中盤を組み立てながら、前を向いてボールを受けた瞬間に爆発的なドリブルを敢行。その迫力に気圧される様に守備網が崩れかけた時こそが、絶好の得点機となる。
57	スペシャル	フランク・ランパード	MF	イングランド	16	12	16	16	14	17	91	数秒先のビジョン	ワイドゲームメイク	ダイナミックな飛び出しやシュート力に目が行きがちだが、洗練されたパスの出し手としても味方の厚い信頼を得ている。流れの中で自身が決めたゴールも数手前まで遡れば、彼のパスが起点であることは少なくない。
58	スペシャル	フロラン・マルーダ	MF	フランス	16	9	16	14	17	16	88	ウィングボーラー	フルバック重視	フランスを代表するサイドアタッカーは、周囲との素早い連動から瞬時に縦を突く。特に今季はニアゾーンと呼ばれるゴールポストの脇からマイナスに出されるショートクロスが、多くの得点をアシストしている。
59	スペシャル	ジョン・オビ・ミケル	MF	ナイジェリア	11	14	15	16	16	16	88	ホークアイ	マンマーク	かつての司令塔候補は今や世界を代表するアンカーの一人に。超人的なボール奪取力も、卓越した守備のビジョンに裏打ちされている。その視野は上空から獲物を狙う猛禽類のそれに例えられる。
60	レギュラー	ラミレス	MF	ブラジル	13	12	14	13	15	18	85	中盤の支柱	バランサーポジショニング	王国ブラジルでも最高レベルのゲームビジョンを備えるオーガナイザー。流れの中で様々な役割をこなしながら、時に鋭いミドルでゴールを脅かす。その万能性により、チェルシーの中盤に欠かせない支柱となりつつある。
61	スペシャル	ニコラ・アネルカ	FW	フランス	18	6	17	16	16	15	88	サイレントキング	ペナルティエリア支配	冷徹なまでのゴールビジョンを備えるストライカー。ワイドな位置でチャンスの起点となりながら、いつの間にかエリア内に侵入してフィニッシュに絡む。ドログバとの連携が熟成され、動き出しの脅威は一層に増した。
62	スペシャル	ディディエ・ドログバ	FW	コートジボアール	19	6	15	20	15	14	89	ゴール前の怪腕	センターポスト	ポゼッション型のチームスタイルは、この強靭なターゲットマンが秘めるチャンスメイクの資質を引き出した。マルーダやアネルカと最前線で繰り出す連続的な動き出しは、守備組織にカオスを起こす破壊のコンビネーションだ。
63	スペシャル	フェルナンド・トーレス	FW	スペイン	19	5	16	17	18	14	89	ハイスピードライン	ショートカウンター	無敵艦隊を世界制覇へと導いた高次元のポストプレイは、ブルーズ自慢の攻撃陣に更なる迫力を生み出している。相手の守備に混乱をもたらすファーストタッチはいかなる時も脅威の的だ
64	レギュラー	サロモン・カルー	FW	コートジボアール	17	7	15	15	17	15	86	バイタルブースター	バイタルエリア支配	ウィングのポジションから瞬時にバイタルエリアを突くシャドーストライカー。世界的なタレントを前線に揃えるチェルシーでは主軸の座を掴めずにいるが、終盤に相手の守備を崩すオプションとして重宝されている。

FCアルカディア日記
ミドルシュートよりもペナルティエリア内でシュートを撃ったほうが決まりやすいのは確かだが、今回はあまり相手のゴールキーパーに近過ぎるとブロックされてしまう確率が格段に上がっているので、シュートボタンを押すタイミングは早過ぎても遅過ぎてもダメ。各選手ごとに、ボタンを追押すベストのポジションやボタンを押すタイミング、あるいは動きのクセなどを把握することがいつにも増して重要になることだろう。

リバプール　Liverpool FC　イングランド

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
65	スペシャル	ホセ・レイナ	GK	スペイン	10	18	13	16	14	12	83	スーパーキャッチ	降臨	頼れる守護神にして陽気なムードメイカーは強靭な精神の持ち主でもある。序盤戦こそ本調子ではなかったものの、チームの中核として徐々に調子を取り戻すと、その後の度重なる好セーブで存在価値を示した
66	レギュラー	ジェイミー・キャラガー	DF	イングランド	9	18	13	17	13	16	86	スパイオンコップ	ファイティングスピリッツ	リバプール一筋のＤＦリーダーにとって、勝負所になるほど「ザ・コップ」の応援が闘志の源になる。最後は戦術もかなぐり捨て、全身でアタッカーの進撃を阻止。そのプレイにスタンドのボルテージは最高潮を迎える。
67	レギュラー	グレン・ジョンソン	DF	イングランド	14	11	14	15	17	15	86	破天荒なサイド突破	ウインガードリブル	プレミアリーグでもトップクラスの攻撃力を誇る右ＳＢは、常に前方へ駆け上がるチャンスを狙う。押し込まれている時間帯でも、彼がライン際を攻め上がる瞬間は相手のディフェンスに緊張が走る。
68	レギュラー	ソティリオス・キルギアコス	DF	ギリシャ	10	17	10	18	12	14	81	ポストプレイヤーの天敵	アンチポストプレイヤー	前線に張るタイプのストライカーを絶対的な強さで封じるギリシャの巨壁。正当なチャージングですら、時には相手を倒してしまう程の圧力を誇り、ロングボールの競り合いではプレミアリーグの猛者も太刀打ちできない。
69	スペシャル	マルティン・シュクルテル	DF	スロバキア	9	17	11	19	14	14	84	ボールクラッシャー	パワーディフェンス	抜群の身体能力を誇るスロバキア代表ストッパーは、ピンポイントにボールを捉えるタックルでも相手を吹き飛ばしてしまう。スピード対応にも強い一対一のスペシャリストだけに、ライン統率に優れた相棒が理想的だ。
70	レギュラー	ジョー・コール	MF	イングランド	15	8	18	13	17	13	84	ハイスピードライン	ショートカウンター	名門復活の切り札として加入したイングランド随一のテクニシャン。中盤のパスワークから相手の虚を突くプレイに定評はあるが、攻守の切り替わりから前方のスペースを突く仕掛けも絶大の効果を生む。
71	スペシャル	スティーブン・ジェラード	MF	イングランド	16	12	16	17	16	16	93	スパイオンコップ	ファイティングスピリッツ	アンフィールドのゴール裏にそびえる「ザ・コップ」の熱はレッズの象徴にスピリットを注入する。心強いサポーター達の後押しが、イングランドを代表するセントラルＭＦが相手にもたらす脅威を更に高めている。
72	レギュラー	ルーカス	MF	ブラジル	11	13	14	15	15	16	84	スプラッシュラン	アタッキングセントラル	ピッチの広範囲をカバーできる心肺機能の高さはリバプール加入時から高い評価を得ていたが、今季は攻撃時の積極性もアップ。中盤のリスク管理を心がけながらも、隙あらばバイタルエリアを強襲する。
73	レギュラー	マキシ・ロドリゲス	MF	アルゼンチン	15	10	15	15	15	15	85	旋風	サイドエリア支配	ハードワークと創造力を兼ね備えた経験豊富なサイドアタッカーは、ピッチの右半面を精力的に動いて多くのチャンスを構築。アトレチコ・マドリードでは主将を務めていたこともあり、勝負どころで特に強さを発揮する。
74	スペシャル	ラウール・メイレレス	MF	ポルトガル	14	11	15	14	15	18	87	連動する飛び出し	ムービングパスワーク	名門ポルトで一時代を築いたオーガナイザーが、満を持してプレミアリーグに参戦。状況に応じて素早くポジションを移動しながら、周囲と連動した鋭い飛び出しで、決定的なパスや弾丸ミドルに持ち込む。
75	レギュラー	クリスティアン・ポウルセン	MF	デンマーク	11	15	14	15	13	16	84	ゲットバッカー	ディフェンシブセントラル	迅速かつ安定した長短のパスで、スピーディな攻撃の起点となりながら、敵のカウンターにも備える。いざ攻守が切り替わった時の動きには隙が無く、相手の行き先に先回りしてボールを奪い返す
76	レギュラー	アンディ・キャロル	FW	イングランド	18	5	14	17	16	13	83	球際のアーティスト	ダイレクトシュート重視	地元のニューカッスルで頭角を現し、今季は前半戦だけで１１得点。冬の市場で名門リバプール移籍を実現した。躍動感あるポストワークからハイクロスをダイナミックにねじ込む、イングランド待望の大型ストライカーだ。
77	レギュラー	ミラン・ヨバノビッチ	FW	セルビア	15	8	15	16	14	14	82	ウィンガーストライカー	ワイドシュート重視	セルビアのレフティ・モンスターはワイドの仕掛けからクロスを放つ素振りから、左足で強引にゴールのニアを目掛け弾丸の様なミドルシュートを放つ。アップダウンの激しいプレミアリーグでも、その破壊力は脅威となる。
78	スペシャル	ディルク・カイト	FW	オランダ	17	10	13	17	15	19	91	献道	スペースメイキング	オランダきってのハードワーカーはいかなる状況でも、勝負を諦める事を知らない。猛獣が道なき道を突き進む様なスペースメイキングで、味方の決定的なフィニッシュを誘発。その献身ぶりは地元ファンの称賛を呼ぶ。
79	レギュラー	ダビド・エヌゴグ	FW	フランス	17	6	13	17	15	13	81	打点の高いヘディング	ハイタワー	次代を担う逸材として期待されるフランス出身のポストワーカー。超人的な跳躍力を利した打点の高いヘッドを更にゴールへと結び付ける事ができれば、ワールドクラスへの飛躍も夢ではない
80	スペシャル	ルイス・スアレス	FW	ウルグアイ	18	7	16	15	16	15	87	カッティングエッジ	カットイン	南アフリカで世界に名を轟かせた俊英は新天地のデビュー戦、相手キーパーをかわす挨拶代りのゴール。ダイアゴナルに敵陣を切り裂きフィニッシュに持ち込むスタイルは、猛者揃いのプレミアリーグでも異彩を放つ。

マンチェスター・ユナイテッド　Manchester United　イングランド

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
81	スペシャル	エドウィン・ファン・デル・サール	GK	オランダ	9	19	16	16	9	9	78	プロフェッショナル	フォアザチーム	キャリアにおける栄光の数々は、その恵まれた身体能力のみにより、もたらされた訳ではない。大ベテランの域に達してもなお、向上心を持ち続けるその姿勢は常にチームの見えない力となる
82	スペシャル	パトリス・エブラ	DF	フランス	12	14	14	14	18	16	88	ピンポイントクロス	クロス重視	最終ラインの一角を堅実に担いながら、試合を決めるチャンスに絡むのは、流れを見極めるビジョンを攻撃陣と共有しているから。タイミング良く放たれるクロスは走り込む味方の到達点を捉える。
83	スペシャル	リオ・ファーディナンド	DF	イングランド	10	19	15	17	12	14	87	リベロの本能	リベロディフェンス	一対一で示す強さはストッパーのそれだが、周囲を的確にカバーしながら、ゾーンの合間を突こうとするアタッカーを瞬時に捕まえる動きはまさにリベロ。イングランド随一の守備センスは今なお健在だ
84	レギュラー	ジョン・オシェイ	DF	アイルランド	10	16	13	16	14	16	85	熟練労働者	ディフェンスサポート	守備のマルチロールとして重宝される選手だが、周囲をサポートする能力は欧州でもトップレベル。味方がボールを持てば、素早くフォローアップして数的優位を作るなど、常にチームのために奔走する。
85	レギュラー	ラファエウ	DF	ブラジル	14	10	15	12	18	14	83	ウィングトリガー	サイドチャンスメイク	若くしてイングランドに渡り、恵まれた資質を磨き続ける名門のホープ。基本ポジションは右ＳＢだが、隙あらば瞬時にウィングエリアまで駆け上がり、ゴールに直結するチャンスメイクを試みる
86	スペシャル	ネマニャ・ビディッチ	DF	セルビア	9	19	12	20	13	16	89	不沈要塞	ペナルティエリアブロック	最終ラインの浮沈要塞はいかなる状況でも、バイタルエリアにおけるアタッカーの自由を許さない。世界屈指と評されるファーディナンドとのコンビはもちろん、誰と組んでも連携を構築することができる。
87	スペシャル	アンデルソン	MF	ブラジル	13	13	16	15	15	16	88	スペクタクルの起点	ワイドゲームメイク	ゲームメイカーとして、またハードワーカーとして振る舞える、多才なブラジル人ボランチ。メンタル面の向上により、冷静な守備対応と積極的な攻撃参加をうまく使い分けられる様になり、存在価値は更に増した。
88	レギュラー	マイケル・キャリック	MF	イングランド	13	13	16	16	13	15	86	中盤の鍵	セーフティパスワーク	プレミアリーグ屈指のゲームメイカーは相手のプレッシャーに怯む事なく、安定したボール捌きで攻撃にリズムと深みをもたらす。必要とあれば個の打開も実行するが、いかに仲間の仕掛けを引き出すかが彼のテーマだ。
89	スペシャル	ダレン・フレッチャー	MF	スコットランド	13	13	15	14	15	17	87	ダイレクトプレイの仕掛人	ダイレクトプレイ	中盤を幅広く動いて危険の芽を摘みながら、チャンスと見れば起点のパスから積極的にゴール前まで飛び出してフィニッシュに絡む。その鋭敏な攻守の切り替え意識は試合を通して研ぎ澄まされている
90	レギュラー	ライアン・ギグス	MF	ウェールズ	15	9	18	12	14	14	82	生ける伝説	ムードメイキング	トップデビューから２１シーズン目となり、公式戦の出場は６００を超える。存在そのものがリビングレジェンドだが、ボールを持った時の落ち着きや周りの動き出しを逃さないパスなど、全てが若手アタッカーの模範となる。
91	スペシャル	ナニ	MF	ポルトガル	16	8	17	14	18	15	88	ファイアリングポジション	ミドルシュート重視	大器が遂にポテンシャルを開花させた。鮮やかな突破からのクロスが彼の代名詞だが、警戒するマーカーをあざ笑う様に中央へ切り込むドリブルと右足のミドルシュートは、チームに貴重なゴールをもたらしている
92	スペシャル	パク・チソン	MF	韓国	14	12	16	13	15	18	88	湧き出る闘志	ファイティングスピリッツ	アジア最高レベルの技術を備えながら、尽きない運動量と絶えない集中力でボールを追いかける。ベンチスタートの試合も多いが、ファーガソン監督がことあるごとに彼の名をあげるほど、不可欠なマルチワーカーだ。
93	スペシャル	ポール・スコールズ	MF	イングランド	14	13	18	13	13	16	87	フィールドジェネラル	ゲームメイク	静かなるオーガナイザーが繰り出すプレイの１つ１つが、仲間の動きに秩序と活性をもたらす。中盤を５人置くシステムではアンカーのポジションも柔軟に務めるなど、確かな戦術眼はチームの指標にも等しい
94	スペシャル	ディミタール・ベルバトフ	FW	ブルガリア	19	6	17	17	14	14	87	ショータイム	降臨	エリア内における勝負弱さを指摘されたのはもはや過去の話。本領を発揮したブルガリアの爆撃機は的確なポストワークから、素早くクロスの到達点に入り込み、アクロバティックにボールを撃ち込む。
95	レギュラー	ハビエル・エルナンデス	FW	メキシコ	18	6	15	15	16	13	83	天性のストライカー	ゴールハンティング	「チチャリート」の愛称で親しまれるユナイテッドのニュースター。エリア内において瞬間的に生じるギャップを逃さず、味方のラストパスをダイレクトでゴールに結び付ける。若くして名将ファーガソンが認める真のストライカーだ
96	スペシャル	ウェイン・ルーニー	FW	イングランド	19	8	17	18	15	15	92	パワースクリーン	パワーボールキープ	名門の前線に君臨するエースは厳しいマークの対象となるが、強靭かつ柔軟なボールキープで、周囲のスペースに走る味方を活かす。自身の決定力はもちろん、チームが記録したゴールの多くは彼の存在抜きに語れない。

マルセイユ　Olympique de Marseille　フランス

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
97	レギュラー	スティーブ・マンダンダ	GK	フランス	7	17	10	17	14	12	77	野性的なセービング	シュートセービング	野生的なセンスを秘める異色の守護神で、好調時にはどれだけ厳しい弾道もあっさりと止めてしまう。シーズン後半には驚異的な無失点記録を打ち立てるなど、一見大味でも、ディフェンスの要所は決して外さない。
98	レギュラー	セサル・アスピリクエタ	DF	スペイン	13	11	14	13	16	15	82	パワースロー	ロングスローイング	無敵艦隊でも向こう１０年、主力として期待されるＳＢの逸材。個の仕掛けからコンビネーションまで、あらゆるパターンを駆使してサイドラインを支配下に置く。ピンポイントにターゲットを捉えるロングスローも強力な武器だ。
99	レギュラー	スレイマヌ・ディアワラ	DF	セネガル	9	18	11	18	13	13	82	ハードタックル	パワーディフェンス	ボルドーからやって来たこのモンスターの活躍なくして、昨季のリーグ優勝はあり得なかっただろう。バイタルエリアに侵入するアタッカーを逃す事なく追い込み、そこから敢行するタックルは豪快にして的確だ。
100	レギュラー	ロッド・ファンニ	DF	フランス	8	18	10	18	14	14	82	エースキラー	ハードマーク	ベナンにルーツを持つサイドの大型ストッパーは、レンヌの堅守を支えた前半戦の働きを受け、名門マルセイユに移籍。チャンピオンズリーグではルーニーを封じるなど、深い位置での厳しく粘り強いマーキングが光る。
101	レギュラー	ガブリエル・エインセ	DF	アルゼンチン	11	17	11	16	15	16	86	パシオン	ファイティングスピリッツ	溢れるほどの情熱を押し出し、９０分間に渡りハードワークを全う。自分より体の大きな相手には容赦なく激しいコンタクトを敢行し、ことごとくボールを奪い取る。時にビッグチャンスをもたらす攻め上がりも相手には要注意だ。
102	レギュラー	タエ・タイオ	DF	ナイジェリア	14	10	10	17	17	16	84	ロングレンジモンスター	ミドルシュート重視	破天荒なレフティは左ＳＢのポジションから、果敢なオーバーラップと高速クロス、更にはロングレンジのシュートを立て続けに敢行。極めて攻撃的な選手だが、屈強なボディバランスは対人の守備でも大いに活かされる。
103	レギュラー	ブノワ・シェイルー	MF	フランス	14	8	15	13	15	16	81	迅速果敢な仕掛け	ダイレクトプレイ	ボールに関わる全てのスキルを国際レベルで備える究極のユーティリティ。絶対的な武器こそ無いが、多方向のスプリントを絡めたスピーディなコンビネーションが、敵陣に確かな崩しの起点をもたらす
104	レギュラー	エドゥアール・シセ	MF	フランス	10	14	12	14	14	17	81	フルタイムの献身	ディフェンスダイナモ	カバーリングに優れる守備的ＭＦで、４－３－３のアンカーとして見事な機能ぶりを披露。派手さはないが、確実に中盤のスペースを消してくれる。有事には左右のサイドも担える、得難いマルチワーカーだ。
105	スペシャル	ルチョ・ゴンサレス	MF	アルゼンチン	15	11	16	14	14	17	87	流れを変えるサイドチェンジ	アザーサイドアタック	ポルトから移籍して２シーズンだが、心身両面の主軸として振る舞う。体力を惜しまないプレスと試合の流れを変える鮮やかなサイドチェンジはマルセイユの基盤となるが、彼の強靭なメンタリティこそが若いチームの生命線だ。
106	レギュラー	シャルル・カボレ	MF	ブルキナファソ	11	12	13	13	15	15	79	戦術マスター	フォアザチーム	クイックネスに優れる中盤の戦術マスターで、主力の欠場時にはＳＢのポジションで柔軟なアップダウンを披露。ドリブルでの打開力も秘めるが、流れを止めないパスやサポートが、仲間の仕掛けにプラスアルファをもたらす。
107	レギュラー	ステファヌ・エムビア	MF	カメルーン	9	16	13	16	15	16	85	疾風の寄せ	アンチスピードスター	長身ながら鋭いアプローチでドリブラーの行く手を阻む守備のスピードスター。昨季はストッパーとしてリーグ制覇に貢献した。背後にディアワラを得た今季は、アンカーのポジションで驚異的なボール奪取力を誇示する。
108	レギュラー	マシュー・バルビュエナ	MF	フランス	16	7	15	9	19	16	82	プティベロ	バイタルエリアドリブル	果敢な仕掛けで決定的な場面を演出する小柄なスピードスター。ミニバイクでターンを切るかのごとく、敵陣の狭間を細かく切り刻んで行く。その脅威は、相手が巨漢ＤＦを揃えるチームであるほど増大する。
109	レギュラー	アンドレ・アイェウ	FW	ガーナ	16	9	16	12	17	14	84	天性のリズム	ボールキープ	父である英雄アベディ・ペレにも匹敵する可能性を秘めたガーナ躍進の象徴。天性のリズムでボールを操りながら、緩急自在の仕掛けで守備組織の混乱を巻き起こす。攻撃的なポジションは全てこなすマルチロールでもある。
110	レギュラー	ジョルダン・アイェウ	FW	ガーナ	16	5	14	15	16	12	78	奔放なる疾走	ラインブレイク	マルセイユの新星は兄アンドレと共にゴール前の迫力をもたらす。爆発的なスピードを利したラインブレイクは目を見張るが、ワイドな位置から流麗なシュートを決めるなど、フィニッシュの引き出しは豊富だ。
111	スペシャル	アンドレ・ピエール・ジニャック	FW	フランス	19	5	15	17	15	12	83	弾丸シュート	シュート重視	左右の足に弾丸を装填する生粋の点取り屋。フルタイムで消えてしまう試合もしばしばだが、波に乗れば全ての動きがフィニッシュに結び付く極めて危険な存在に。相手にとっては予測しにくいタイプのストライカーだ。
112	レギュラー	ロイク・レミー	FW	フランス	16	6	14	15	17	14	82	エッジターン	カットイン	果敢に縦を突くウィンガーでありながら、昨季は２試合に１点ペースでゴールを量産するなど、ストライカーとしての資質も兼備。カットインからコンパクトなスイングで放つシュートは驚異的な決定力を秘める。

リヨン　Olympique Lyonnais　フランス

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
113	レギュラー	ウーゴ・ロリス	GK	フランス	7	18	12	17	12	11	77	ゴールの天蓋	クロスセービング	度重なるビッグセーブでチームを救うフランス代表の守護神は、ハイボール処理でも高い資質を発揮。あらゆる角度から上がるクロスに対し、アタッカーの機先を制して落下点に入り、長いリーチでボールを捕まえる。
114	レギュラー	アリ・シッソコ	DF	フランス	13	10	11	15	18	17	84	高速フリーランニング	サイドアップダウン	フランス代表の新鋭ＳＢは絶え間なく上下動を繰り返しながら、いざチャンスとなれば、それまでのハードワークが嘘の様なスピードで左を抉る。シンプルだが裏表がないだけに、多くの場面で相手に対応の余地を与えない。
115	レギュラー	クリス	DF	ブラジル	9	18	13	17	12	14	83	守備者のメンタリティ	ディフェンススピリッツ	洗練された守備戦術でバイタルエリアを防衛する、ブラジル屈指の知性派ザゲイロ。組織が整備された状況では守備のリーダーとして最終ラインを統率するが、崩れかかれば体を張りゴールを死守する
116	レギュラー	バーブ・ディアカテ	DF	セネガル	8	16	10	17	16	13	80	フィジカルモンスター	パワーディフェンス	名門サンテティエンヌからやって来たセネガル代表ストッパー。体格以上にスケールの大きさを感じさせるＤＦで、懐を抉るタックルは相手の進行を止めるだけでなく、ボールを奪うための強力なオプションとして機能する。
117	レギュラー	デヤン・ロブレン	DF	クロアチア	9	16	11	16	15	15	82	マルチワーカー	オフェンスダイナモ	驚異的なフィジカルを誇り、巨躯に似合わないクイックネスが絶対的な武器だ。キック力が高く、しばしば後方から決定的な場面を演出。ゴール前に攻撃参加すればヘッドだけでなく、右足のシュート力でもゴールを脅かす
118	レギュラー	アンソニー・ルベイエール	DF	フランス	10	16	12	15	15	14	82	ワイドシャッター	ワイドカバーリング	サイド攻撃を基調とするリヨンにおいて、この幅広いカバーリングのセンスを備える右ＳＢの存在価値は極めて高い。ライン際のリスクを的確に管理しながら、相手が中央を突くと見れば瞬時に絞り、ＣＢをサポートできるからだ。
119	スペシャル	ミシェウ・バストス	MF	ブラジル	16	11	15	14	17	15	88	敵陣を貫くミドルシュート	ミドルシュート重視	活発なサイドアタッカーは縦の突破力と左足のキャノン砲を兼ね備える。持ち場は両ウィングとＳＢの全域。左から狙うシュートが代名詞だったが、右ウィングでの起用が増えた今季は大胆なカットインを危険なミドルに結び付ける。
120	レギュラー	エデルソン	MF	ブラジル	14	8	16	13	16	13	80	臨機応変な攻撃戦術	ミックスパスワーク	ユース代表で１０番を背負ったテクニシャンは欧州で機動力に磨きをかけ、幅広くチャンスに絡むセカンドアタッカーへと成長。代表戦の負傷でシーズンの大半を棒に振ったが、高い位置で仕掛けるドリブルは常に危険だ。
121	レギュラー	マクシム・ゴナロン	MF	フランス	10	14	13	15	12	16	80	アンチカウンター	ディレイディフェンス	大型ＭＦは近年、需要が増しているアンカーのポジションで圧倒的な存在感を示す。最終ラインも務まる守備能力を備え、相手の速攻を巧みなチェックで阻止。競り合いにも強く、中盤のエアバトルはほぼ不敗だ
122	スペシャル	ヨアン・グルキュフ	MF	フランス	16	8	18	14	16	15	87	スパイウェア	ダイレクトパスワーク	フランス代表の司令塔はバイタルエリアの厳しいプレッシャーをモノともしない。抜群のボールキープとワンタッチのパスを駆使してマークを引き付け、仲間がフィニッシュに持ち込むための最高の環境を提供する。
123	レギュラー	キム・シェルストレーム	MF	スウェーデン	14	11	16	17	14	14	86	アクセントパス	ゲームメイク	スウェーデンを代表するファンタジスタ。リヨンではＳＢなど守備的なポジションを経験し、動きの引き出しが増加した。司令塔タイプのグルキュフやピアニッチとも柔軟に絡みながら、アクセントの効いたパスでチャンスを演出する。
124	レギュラー	ミラレム・ピアニッチ	MF	ボスニア・ヘルツェゴビナ	14	9	17	13	15	16	84	予期せぬ弾道	プレースキック重視(FK)	類まれな創造力で崩しを演出する若き司令塔。グルキュフとはタイプが被るとの指摘もあるが、インスピレーションが噛み合えば絶妙なハーモニーを奏でる。プレースキックにも絶対の自信を持ち、放たれる弾道は予測不能だ。
125	スペシャル	ジェレミー・トゥララン	MF	フランス	12	16	15	14	14	18	89	チェーンカッター	アンチコンビネーション	ピッチの戦術家として認められるフランス代表のマルチワーカー。長短のパスなど攻撃面の貢献も見逃せないが、注目すべきは柔軟なポジショニングを駆使した守備だ。特にコンビプレイを断ち切る動きは達人の域にある。
126	レギュラー	ジミー・ブリアン	FW	フランス	16	7	15	15	15	14	82	高速ドリブル	ドリブル突破	リヨンに新たな崩しのオプションをもたらしたスキルフルなウィンガー。最大の武器は一瞬でトップスピードに乗るドリブルだが、それを周囲との細かいコンビネーションの中でも繰り出すため、守る側には非常に厄介な存在だ。
127	レギュラー	バフェタンビ・ゴミス	FW	フランス	17	6	13	16	17	15	84	マッドラッシュ	ラインブレイク	守備者が予期しないタイミングで爆発的なダッシュを繰り出す破天荒なラインブレイカー。流し込むだけの簡単なシュートを外したかと思えば、厳しい体勢やタイミングで殊勲のゴールを決めるなど、存在そのものが規格外だ。
128	スペシャル	リサンドロ・ロペス	FW	アルゼンチン	18	7	17	13	18	16	89	エースの自覚	ゴールスピリッツ	幅広くチャンスメイクに絡みながら、直後に狙い澄ましたシュートでゴールネットを揺らす。天性の得点感覚もさることながら、激しい動きの中でも精度を落とさない驚異の心肺機能と集中力が、このエースの決定力を支えている。

FCアルカディア日記　「10-11」ではCPU戦のゴールキーパーの動きがかなり強化されている模様。プレイヤー側の選手が蹴ったスルーパスに対する反応が速くなっていたり、クロスボールが山なりのゆるい軌道だった場合はすぐに飛び出してキャッチされてしまうのだ。「CPUが相手ならとりあえずシュートを撃っておけば大丈夫!」などと油断していると痛い目にあうことに……。

ボルシア・ドルトムント

Borussia Dortmund ドイツ

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
129	スペシャル	ロマン・バイデンフェラー	GK	ドイツ	9	19	12	18	10	12	80	フルタイムの集中力	オーガナイズドディフェンス	優れたGKを輩出してきたドイツの中でも、総合的なゴールキーピングの能力に定評がある。特に最終ラインの統率力に長けるため、仲間の信頼も厚い。右で投げ左で蹴る多彩なフィードもセールスポイントだ
130	スペシャル	マッツ・フンメルス	DF	ドイツ	12	19	12	18	12	14	87	不敗のフィジカルコンタクト	アンチハイタワー	フィジカルコンタクトの強さに関して、ドイツ中を見渡してもこのストッパーを上回る選手は皆無に等しい。それでいてミスは少なく、ロングボールを巡る空中戦で不敗を誇る。往年のザマーを彷彿とさせる攻め上がりも魅力だ。
131	レギュラー	パトリック・オボモイェラ	DF	ドイツ	13	11	14	16	15	16	85	ダイナミックなオーバーラップ	オーバーラップ	ナイジェリアにルーツを持つ、ドイツを代表する超大型SB。一心不乱に駆け上がるオーバーラップから、立て続けに鋭いクロスを放つ。半ば強引だが成功率は非常に高く、アシスト能力はブンデスリーガ屈指を誇る
132	レギュラー	ルカシュ・ピシュチェク	DF	ポーランド	14	10	14	13	16	13	80	ウィングパサー	サイドチャンスメイク	サイドエリアのスペシャリストとして、左右のMFとSBで重宝される。最終ラインの一角を務めていても、いざ高い位置まで攻め上がれば、ウインガーばりのキープ力とパスセンスを発揮できるのは大きな強みだ。
133	レギュラー	マルセル・シュメルツァー	DF	ドイツ	13	11	13	15	16	15	83	両足を駆使したサイドワーク	サイドゲームメイク	左利きながら必要に応じて右足も使いこなす器用なSB。タッチラインの最奥まで駆け上がるオーバーラップを攻撃参加のベースとしながら、時にダイアゴナルに持ち上がり、豪快なミドルシュートでスタジアムを湧かせる
134	レギュラー	ネベン・スボティッチ	DF	セルビア	10	18	13	18	13	13	85	デンドリーチャージ	マンツーマンディフェンス	セルビア代表において「ビディッチの後継者」として大きな期待を集める大型DF。その守備はクレバーにして精力的。マインツ時代からクロップ監督と師弟関係を結び、まさに申し子として堅牢な最終ラインをまとめ上げる。
135	レギュラー	スベン・ベンダ	MF	ドイツ	10	14	14	14	13	15	80	ピンチの使徒	ディフェンスダイナモ	ドルトムントの将来を背負う一人と言われる、スケールの大きなオーガナイザー。左右に蹴り分けるセンスは先輩格のケールを彷彿とさせるが、リスク管理の安定感とカバーリングは攻撃的なチームの心強い支えとなる。
136	レギュラー	ヤクブ・ブラシュチコフスキ	MF	ポーランド	15	8	14	12	18	15	82	新風	ロングカウンター	ポーランドが国を挙げて期待するサイドアタッカー。ことスピードにかけては俊英揃いのチームでも随一の鬼脚を誇る。その特長は主にカウンターで活かされるが、機敏なボールタッチは堅守を打開する有効なオプションだ。
137	レギュラー	マリオ・ゲッツェ	MF	ドイツ	16	7	17	11	16	13	80	緩急自在のパスワーク	ミックスパスワーク	09年に17歳でトップ昇格を果たすや、天才的な攻撃センスを発揮。ボールをキープしながら同時にマーカーの逆を突き、仲間の足にピタリとパスを通す。香　やグロスクロイツなど創造的な選手との同調ぶりも見事だ。
138	レギュラー	セバスティアン・ケール	MF	ドイツ	12	14	15	16	12	15	84	幅広いゲームメイク	ワイドゲームメイク	ブンデスリーガ屈指のゲームメイカーとして認められるが、守備における球際の強さも天下一品。度重なる怪我にブレイクの機会を阻まれてきたが、今や若きタレント軍団のリーダー格として、キャリアの絶頂期を迎えつつある。
139	スペシャル	ヌリ・シャヒン	MF	トルコ	14	11	19	14	14	15	87	精確無比な展開	ショートパスワーク	大胆にして繊細なゲームメイクで気鋭の攻撃陣を操る絶対的な司令塔。角度や距離を問わない高精度のロングパスが彼の代名詞だが、プレッシングの狭間で味方からボールを引き出す能力が多彩な組み立ての基盤だ。
140	スペシャル	ルーカス・バリオス	FW	パラグアイ	18	7	16	17	14	15	87	開拓の騎士団	コンビネーションプレイ	屈強な肉体と卓越した技術で最前線に君臨する気鋭のターゲットマン。競り合いを制しながら周囲の動きを見極め、仲間に確かな時間とスペースをもたらす。香川、グロスクロイツとのパスワークは崩しの第一オプションだ。
141	レギュラー	ケビン・グロスクロイツ	FW	ドイツ	15	9	14	14	16	16	84	開拓の騎士団	コンビネーションプレイ	高度なチャンスメイクとフィニッシュを兼ね備える長身アタッカーは、攻撃陣の組み合わせに応じて多彩なコンビネーションプレイを実現。勝負どころを逃さない度胸は若手の中でも随一で、ドイツ代表での活躍にも結び付く
142	スペシャル	シンジ・カガワ	FW	日本	18	9	17	10	17	16	87	開拓の騎士団	コンビネーションプレイ	日本のバルセロナで天性のボールスキルを磨き上げた若きワールドクラック。仲間と同調しながら、流れの中で瞬時にスペースを見出す創造的なフィニッシュワークは、伝統あるブンデスリーガにも多大なインパクトを与えた。
143	レギュラー	ロベルト・レバンドフスキ	FW	ポーランド	18	7	14	15	15	14	83	ピンポイントボム	ダイレクトシュート重視	幅広いポストワークでチャンスの起点となりながら、ピンポイントのダッシュでクロスに合わせる。「ポーランドの爆撃機」とも恐れられるそのスタイルは、多彩なアタッカーを揃えるチームにおいても貴重な得点源だ
144	レギュラー	モハメド・ジダン	FW	エジプト	17	7	16	13	16	13	82	自在のシャドーアタック	シャドーストライク	エジプトのジダンと言えばこの男。トリッキーな高速ドリブルは名うてのストッパーでもそう簡単に止められない。昨季終盤に膝を負傷、更に兵役による離脱で出遅れたが、後半戦は勝負の切り札として信頼を取り戻した。

バイエルン・ミュンヘン

FC Bayern Munchen ドイツ

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
145	レギュラー	ヨルク・ブット	GK	ドイツ	10	18	15	17	9	10	79	グレートセーバー	PKセービング	PKキッカーとして有名なベテランGKは、昨季のボルドー戦で2本を止めるなど、優れたPKストッパーでもある。落ち着いた立ち振る舞いからタイミングやコースをギリギリまで見極めるため、相手のプレッシャーは計り知れない。
146	レギュラー	ホルガー・バドシュトゥバー	DF	ドイツ	10	17	15	16	13	14	85	全射程フィード	ロングパス重視	精確無比な左足を駆使して後方からチャンスを生み出す技巧的なDF。広い視野でフリーの選手を見出し、狙い違わずボールを送り届ける。中盤の選手にピタリと付ける縦のミドルパスも攻撃の大きな支えだ。
147	レギュラー	ディエゴ・コンテント	DF	ドイツ	13	10	13	13	16	14	79	サイドの起点	サイドゲームメイク	鋭いオーバーラップや円滑なワンツーによる突破など、タッチライン際から多彩な攻撃を展開。守備面に大きな課題を残すものの、名門の左サイドを担うべきホープとして、確かなポテンシャルを示している。
148	スペシャル	フィリップ・ラーム	DF	ドイツ	14	12	16	12	18	17	89	高速フリーランニング	サイドアップダウン	世界屈指のSBとしてあらゆる場面で高度なセンスを披露するが、目を見張るのは絶妙なタイミングで繰り出すフリーランニングだ。高い位置でも個で勝負できる彼の攻め上がりは、いかなる試合でも強力なオプションとなる。
149	レギュラー	ダニエル・バン・ブイテン	DF	ベルギー	9	18	12	19	9	12	79	エアパトロール	アンチハイタワー	エアバトルのスペシャリストは、空中を監視するかの様にボールの落下点とターゲットマンのポジショニングを視野に捉える。体勢有利な状況に持ち込めれば、長身と屈強なボディを誇る彼が競り合いに敗れる事は滅多に無い。
150	レギュラー	ハミト・アルティントップ	MF	トルコ	15	9	13	17	16	15	85	迅速果敢な仕掛け	ダイレクトプレイ	アタッカーに求められるほぼ全ての要素を高いレベルで兼ね備えるが、特筆すべきは勝負度胸。前方に隙を見出せば、パスコースがあっても果敢に仕掛ける。その流れから早いタイミングで放たれるミドルは威力抜群だ。
151	レギュラー	トニ・クロース	MF	ドイツ	16	7	16	15	14	13	81	仕掛けのスイッチ	チャンスメイク	地元育ちのホープは修業先のレバークーゼンで目覚ましい活躍を披露して凱旋。パスセンスは若くして身に付けていたが、中盤における動きの引き出しが増え、まさに仕掛けのスイッチとして決定機を創り出す。
152	レギュラー	ルイス・グスタボ	MF	ブラジル	10	16	14	15	15	16	86	広大な守備範囲	ワイドカバーリング	獅子奮迅の働きでホッフェンハイムを上位に引き上げたオーガナイザーが、満を持してドイツ随一の名門に加入。広大な守備範囲で中盤全域をカバーしながら、アタッカーのトラップ際に強烈なタックルを見舞う。
153	レギュラー	ダニエル・プラニッチ	MF	クロアチア	13	11	15	13	15	15	82	プレースキックの魔術師	プレースキック重視 CK	中盤から左サイドの全域に幅広く対応する左利きのテクニシャン。ハードワークを辞さず、バイエルンでは黒子的な印象も与えるが、セットプレイの場面では頼れるプレースキッカーとして、多くのゴールを演出している。
154	スペシャル	フランク・リベリー	MF	フランス	17	6	19	15	17	14	88	ロデオドライブ	カットイン	ストリート仕込みのリズムで左右中央を切り裂く破天荒なチャンスメイカー。ここ最近は不運な怪我に悩まされるが、トップコンディションなら世界屈指の打開力を誇る。左からバイタルエリアを突くカットインは危険極まりない。
155	スペシャル	アリエン・ロッベン	MF	オランダ	17	8	17	14	20	14	90	ランニングガン	ロングカウンター	爆発的なスピードを活かした縦の突破力は若くして認められたが、シュート力に磨きをかけた現在、ドリブルがそのままゴールに結び付く場面が増えた。カウンター時には一気に数十メートルを駆け上がり、敵陣深くへ侵入する
156	スペシャル	バスティアン・シュバインシュタイガー	MF	ドイツ	15	12	16	17	16	16	92	終盤のストライカー	ゴールスピリッツ	攻守を司るゲームメイカーは前線の味方に良質なパスを供給しながら、時に鋭い飛び出しと高速ドリブルでバイタルエリアへ侵入。試合の終盤にリードされていれば、事実上ストライカーとして果敢に相手ゴールを襲う。
157	レギュラー	アナトリー・ティモシュク	MF	ウクライナ	10	16	13	17	11	15	82	拘束する動き	ハードマーク	中盤において圧倒的なボール奪取力を誇るハードマーカーは、チーム事情でCBを任されると随所に卓越した守備能力を発揮。ワイドに蹴り分けるフィードでチャンスの起点にもなるなど、30代にして新境地を開拓した。
158	スペシャル	マリオ・ゴメス	FW	ドイツ	19	5	16	17	16	13	86	唯我独尊	孤高	期待の大型ストライカーが遂に名門のプレッシャーを克服した。傑出したゴールセンスを開花させ、頼れるエースとして前線に君臨。絶妙のタイミングでマークを外し、ダイレクトで合わせるシュートがはまれば必ず決める。
159	スペシャル	トマス・ミュラー	FW	ドイツ	18	9	15	14	16	15	87	ムービングスナイパー	ムービングパスワーク	南アフリカで大ブレイクを果たしたドイツ代表の新鋭。主戦場をウィングからセカンドトップに移し、持ち前の創造力とシュート意識を更に発揮している。常にゴールを見据える眼光はさながら、獲物を狙うスナイパーだ
160	スペシャル	イビチャ・オリッチ	FW	クロアチア	16	9	15	15	18	18	91	エターナルラン	オフェンスダイナモ	ストライカーとしては驚異的な運動量を保持。幅広い動きでチャンスを作り出したかと思えば、一気にゴール前まで駆け上がり、直接フィニッシュに絡む。それでいてバイタルエリアでトリッキーな妙技を繰り出す厄介な選手だ。

アヤックス

Ajax Amsterdam オランダ

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
161	レギュラー	マールテン・ステケレンブルグ	GK	オランダ	9	18	14	18	11	11	81	第一の起点	GKゲームメイク	高い集中力を発揮するビッグセーブで存在感を示したかと思えば、フィールド選手顔負けの展開力で第一の起点に。かつては精神面に課題を残していたが、今や押しも押されぬアヤックス、そしてオランダのガーディアンだ。
162	レギュラー	トビー・アルデルバイレルト	DF	ベルギー	10	16	14	15	14	14	83	遠方からの照射	ロングパス重視	フィードの名手として知られる同胞フェルトンヘンも認める高精度のキックで、後方から立て続けにクサビを打ち込む。守備のビジョンも申し分なく、絶妙なラインコントロールから詰め寄るアプローチはベテラン選手さながらだ。
163	レギュラー	フィルノン・アニタ	DF	オランダ	12	11	13	10	17	17	80	スピードスターの天敵	アンチスピードスター	対人スピードに優れた左SBで、中盤で培った持久力はライン際のマンツーマンで活かされる。献身的な守備で目立つケースは多いが、オープンスペースを突くオーバーラップは小柄な体格も手伝い、多大な効果をもたらす。
164	レギュラー	アンドレ・オーイエル	DF	オランダ	8	17	13	14	13	13	78	結束を導くディフェンス	ラインコントロール	元オランダ代表の熟練DFは豊富な経験に裏打ちされた統率力で最終ラインを支える。アヤックスのユース育ちだが、主に実績を築き上げたのは宿敵PSV。それでも古巣への凱旋を果たせたのは、誠実な人柄ゆえだろう。
165	レギュラー	グレゴリー・ファン・デル・ウィール	DF	オランダ	13	12	14	13	17	17	86	動翼	サイドアップダウン	上下動を繰り返せる選手は少なくないが、このオランダ代表はボールの動きに合わせ、先回りと言えるほどのダッシュを繰り返す。そのため局面に絡む事は多いが、精度の高い動きが、その効果を更にアップさせる。
166	レギュラー	ヤン・フェルトンヘン	DF	ベルギー	11	16	13	17	14	14	85	バイタルエリアの障壁	リトリート	守備的なポジションを全てこなすマルチロール。リベロを務める際には、その卓越した危機察知力を存分に発揮する。大柄だが非凡なダッシュ力を備え、被カウンター時もボール保持者と距離を詰めながら仲間の帰陣を促す。
167	レギュラー	ダレイ・ブリント	MF	オランダ	10	13	14	13	14	14	78	マルチローラー	フェアザチーム	往年の名リベロとして知られる父親ダニーのセンスを受け継いだ魅惑のサラブレッド。マルチな才能の持ち主で、CB、SB、守備的なMFのいずれにおいても機能する。真のブレイクを果たすためには絶対的な武器を磨きたい
168	レギュラー	シエム・デ・ヨング	MF	オランダ	14	10	16	14	14	15	83	仕掛けのスイッチ	チャンスメイク	スピードと創造力を兼ね備えた若き司令塔。トップ下を根城としながら中盤の広域を動き回り、ワイドな展開からラストパスまで多くの局面に絡む。勝負どころの精度に課題はあるものの、ワールドクラスに成長する資質は十分だ。
169	レギュラー	デミー・デ・ゼーウ	MF	オランダ	11	14	14	14	14	17	84	絶えない集中力	セーフティディフェンス	守備の場面で万能性を示すオランダ代表クラスのバランサー。試合の流れを見極め、最小限の移動で危険の芽を摘む。周囲との連動を意識したアプローチやカバーリングは、守備組織の機能美を体現する。
170	レギュラー	エヨング・エノー	MF	カメルーン	12	11	13	14	16	15	81	マルチワーカー	オフェンスダイナモ	カメルーン人選手ならではの身体能力を備えながら、アヤックスでも1、2を争う戦術眼の持ち主と認められる。絶え間ない奮闘で多くの局面に顔を出すが、攻撃のリンクマンとしての働きは仕掛けの布石として欠かせない。
171	レギュラー	クリスティアン・エリクセン	MF	デンマーク	16	6	17	11	16	12	78	シックスセンス	ファンタジーア	北欧系のアタッカーとしては型破りのテクニシャンで、イマジネーションに溢れるパスを繰り出して守備者を翻弄。時にチームメイトの予想を超えてしまう事はあるが、周囲の選手が同調できれば決定機に直結する
172	レギュラー	ラスムス・リンドグレン	MF	スウェーデン	12	13	14	14	13	15	81	敵陣を貫くミドルシュート	ミドルシュート重視	攻守に渡りダイナミックな動きでチームを活性化させる大型MF。距離を問わないキック力は大胆なサイドチェンジからロングパス、そして遠目からの弾丸シュートに至るまで、あらゆる場面で発揮されている。
173	レギュラー	ロレンゾ・エベシリオ	FW	オランダ	17	6	16	11	16	14	80	鋭敏な振り足	シュート重視	豊富なイマジネーションを秘めるアヤックスの新星。基本ポジションはウィングだが、周囲とのコンビネーションから積極的にゴール前へと侵入する。ノーステップで鋭い弾道を生むシュートモーションも確かな得点能力の証だ
174	スペシャル	ムニル・エル・ハムダウィ	FW	モロッコ	18	6	17	17	15	14	87	崩しのターゲット	センターポスト	オランダにセンセーションを巻き起こしたAZの牽引車として、鳴り物入りで名門に加入。その期待に恥じないポストワークとフィニッシュで、ゴール前に迫力をもたらしている。1トップと2トップを同等にこなせる器用さも魅力だ。
175	レギュラー	ウラス・ナズヒリス	FW	オランダ	15	7	16	12	17	11	78	電光石火	ウインカードリブル	オランダの名門が新たに生み出した左利きの快速ウィンガー。巧みなボールスキルを駆使した右サイドからのカットインが最大の武器で、スピードに乗れば複数の守備者をまとめて振り切り、危険なフィニッシュへと持ち込む
176	レギュラー	ミラレム・スレイマニ	FW	セルビア	16	7	15	11	16	13	78	エッジクロス	クロス重視	左利きのセカンドアタッカーは敵陣で多彩な攻撃を仕掛けるが、基本となるのは左サイドからのクロスだ。ゴール前に飛び込む仲間の動きを見極め、コースが空けばマーカーより半身前に出た状態で、素早く左足を振り抜く。

A.C.ミラン

A.C. Milan イタリア

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
177	レギュラー	クリスティアン・アビアーティ	GK	イタリア	6	18	9	18	12	11	74	ヘッドセーバー	PKセービング	レンタルを含め10年以上もミランに所属するベテラン。落ち着いた構えからの鋭い反応は流れの中ではもちろん、PKにおいても示される。ポジション移動は多くないが、それも無駄なく要所を見極める観察眼の賜物だ
178	レギュラー	ルカ・アントニーニ	DF	イタリア	11	14	13	14	15	16	83	ライン際の番人	サイドエリアブロック	あらゆる局面で的確なサポート能力を示す、ライン際の番人的な存在。ボールを持って個で打開するタイプではない。だが攻撃陣がサイドで積極的に勝負を仕掛けられるのは、彼が背後で攻守のフォローをしているためだ。
179	スペシャル	アレッサンドロ・ネスタ	DF	イタリア	10	20	13	17	14	14	88	バイタルエリアの監視人	ハードマーク	バイタルエリアの防衛能力に関して、この名手の右に出る選手は皆無に等しい。的確な判断でアタッカーの行動を限定しながら、潰すべき時は徹底して潰し切る。対戦相手の中央からの決定機が少ないのはそのためだ。
180	スペシャル	チアゴ・シウバ	DF	ブラジル	10	18	12	18	15	16	89	大胆不敵のディフェンス	フォアリベロディフェンス	ブラジル代表の最終ラインでも要となりつつある、この世代随一の守備的クラック。柔軟な状況判断で相互を補完し合うネスタとのコンビは高い完成度を誇る。果敢に前へ出てのボール奪取はそのまま、カウンターの起点だ。
181	レギュラー	ジャンルカ・ザンブロッタ	DF	イタリア	12	14	14	15	15	15	85	サイドの統率者	オーガナイズドディフェンス	多くの大舞台を経験してきた右SBは、ライン際の守備において随所に卓越した統率力を発揮。中盤やCBのポジションを視野に入れながら、連携を崩すことなく相手のウィンガーを自分の間合いに呼び込む
182	レギュラー	イグナツィオ・アバテ	MF	イタリア	13	10	14	13	16	14	80	サイドからのプレス	サイドエリアプレス	下部組織でスキルを磨き、かのマルディーニと並ぶ17歳でトップデビュー。生え抜きの定着が難しい名門のサイドラインで、安定した攻撃参加と献身的な守備を続ける。MF経験を活かしたプレスも彼ならではの武器だ。
183	スペシャル	マッシモ・アンブロジーニ	MF	イタリア	12	15	14	16	13	17	87	攻守連動の絆	バランサーポジショニング	栄光のキャプテンマークを腕に巻く歌謡型のオーガナイザー。あらゆる場面で高水準のスキルを披露するが、特筆すべきは仲間との連動意識だ。リスクをしっかりと管理しながら、味方の仕掛けに遅れる事なく呼応できる
184	レギュラー	ケビン・プリンス・ボアテング	MF	ガーナ	14	10	15	15	15	16	85	暴れ馬	オフェンスダイナモ	ダイナミックな動きと繊細なテクニックを融合したチャンスメイクで敵陣をかき回すガーナの俊英。恐れを知らない攻撃スタイルは大胆に映るが、常に相手DFの穴なポジション取りを意識するなど、そこには確かなイメージが伴う。
185	スペシャル	ジェンナーロ・イバン・ガットゥーゾ	MF	イタリア	12	15	13	16	13	18	87	攻守連動の絆	バランサーポジショニング	ピッチの闘犬は一時は国外移籍も求めていたが、再びミランにタイトルをもたらすべく、ロッソネロのシャツを着続ける事を決意。その情熱はピルロ、アンブロジーニら勝手知ったる仲間と構築する中盤の組織に表れている
186	スペシャル	アンドレア・ピルロ	MF	イタリア	16	11	20	10	12	15	84	攻守連動の絆	バランサーポジショニング	カルチョの歴史においても最高クラスの司令塔。攻撃ビジョンや高度なスキルもさることながら、それらの能力を組織の中に融合できる事が彼の強み。特にガットゥーゾ、アンブロジーニとの連動は熟成の極みに達している。
187	スペシャル	クラレンス・セードルフ	MF	オランダ	15	13	16	16	13	15	88	意図を込めたパス	ミックスパスワーク	肉体的には斜陽が差してきたが、百戦錬磨のビジョンはむしろ研ぎ澄まされている。周囲の動きを完璧なまでに見極めて繰り出す多彩なパスは、時に中盤でのポゼッションを高め、また時に決定的な仕掛けを促す
188	スペシャル	アントニオ・カッサーノ	FW	イタリア	18	3	20	15	16	13	85	ノーハドル	フリーロール	当代きってのファンタジスタはロッソネロのシャツに袖を通しても、即興的なスタイルを変える事はない。チーム戦術不要とも言えるインスピレーションを感じ取るストライカーの存在こそが、その能力を最大に活かすカギだ。
189	スペシャル	ズラタン・イブラヒモビッチ	FW	スウェーデン	19	5	19	20	15	15	93	危険な反転	キープレイヤーアタック	イタリアを代表するビッグ3の全てを経験した優勝請負人。パサーとの意図がつながれば、DFに囲まれた状態でもフリー同然にボールを巨体に吸収する。アシスト能力も高いが、反転から放つシュートこそが最大の脅威だ
190	スペシャル	フィリッポ・インザーギ	FW	イタリア	20	2	15	10	17	11	75	消える動き	シャドーストライク	これほど駆け引きに長けたストライカーは、歴代クラックにも見当たらない。ライン裏に飛び出すタイミングは絶妙だが、ゴール前で一瞬マーカーの視界から消えてパスの出所を狙う動きは、守備を固める相手を崩す武器になる。
191	スペシャル	パト	FW	ブラジル	18	5	18	14	19	13	87	シャドーターン	セカンドポスト	世界有数のフィニッシャーと認められるが、相手DFとMFの間を使うセカンドポストはゴールの布石として欠かせないオプションとなる。瞬時の動き出しや鋭い反転を駆使したその妙技を封じる事は至難の業だ。
192	レギュラー	ロビーニョ	FW	ブラジル	17	8	18	11	18	14	86	変速ギア	ドリブル突破	シーズン開幕の直後に加入したクラックは、卓越したボールスキルと持ち前の明るさでチームに融合。変速ギアを連動させるドリブルは局面打開の強力なオプションであると同時に連動したフィニッシュワークのスイッチだ。

FCアルカディア日記 スーパーサブ効果については、その効果を持っている選手とそうでない選手とがいるだけでなく、得点差などの条件によっても効果が発生したりしなかったりする。劣勢時や同点に追いついてチームが勢いづいているときに選手を投入すると、その効果が得られやすいようだ。

ASローマ

AS Roma　イタリア

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
193	レギュラー	ジュリオ・セルジオ	GK	ブラジル	8	17	13	16	12	10	76	驚異的な反応	シュートセービング	かつて「セリエA最高の第3GK」とも評された男はクラブの厚い信頼を掴み取り、ローマの守備組織を後方から司る存在となった。最終ラインの対応を見極めながら、予想外のフィニッシュも驚異的な反応で弾き返す
194	レギュラー	ニコラス・ブルディッソ	DF	アルゼンチン	8	17	12	17	15	15	84	ポストブレイカー	アンチポストプレイヤー	狩猟動物のごとくボール保持者に襲いかかる獰猛なストッパー。多くのアタッカーが彼の餌食となるが、とりわけ縦パスを受けるポストプレイヤーにとって、視界の外から躊躇なく飛び込んで来るチャージは非常に厄介だ。
195	レギュラー	マルコ・カッセッティ	DF	イタリア	11	14	12	15	15	16	83	矢のようなクロス	クロス重視	ターンオーバー要員と目された加入時から、レギュラーを獲得して既に5シーズン。攻守に献身を示す職人として認められるが、いざ右サイドを駆け上がれば、矢のごときクロスでストライカーの決定的なシュートを促す。
196	スペシャル	フアン	DF	ブラジル	8	19	13	17	13	13	83	障壁の指揮	リトリート	守備のポジショニングに絶対の自信を持つ、ブラジル随一の頭脳派DF。安定したライン統率でアタッカーに付け入る隙を与えず、カウンターを受けても相手の進出スペースを見事に消しながら、味方の帰陣を助ける。
197	スペシャル	フィリップ・メクセス	DF	フランス	10	18	13	18	14	15	88	ギャップを埋める動き	リベロディフェンス	代表でもクラブでも、要所で不運をかこっている印象は強いが、彼がワールドクラスのDFである事は誰もが認めるところ。積極的なインターセプトを最大の売りとしながら、周囲のギャップを埋める動きにも抜かりは無い。
198	スペシャル	ヨン・アルネ・リーセ	DF	ノルウェー	12	14	12	18	16	17	89	ライン際の覇者	サイドエリア支配	オーバーラップの威力はそのままに、イタリアで守備のスキルを磨き、真の意味でトップクラスの左SBへと成長を遂げた。メネズをトップ下に置く4－2－3－1も、このノルウェー代表の行動力を抜きに構築することは難しい。
199	レギュラー	マッテオ・ブリーギ	MF	イタリア	13	12	14	13	14	18	84	デルタプレス	ディフェンスダイナモ	中盤の組織を構築する上で、極めて重要な役割を果たす堅実なバイプレイヤー。特にペロッタ、ピサロとの守備連携は絶妙だ。攻めては相手にとって常に嫌な場所に顔を出しながら、仲間を的確にサポートする
200	スペシャル	ダニエレ・デ・ロッシ	MF	イタリア	13	15	15	17	14	19	93	カンピドリオ	フィールド支配	ローマの中盤を統べるオーガナイザー。クラブの象徴であるトッティも認めるその影響力はピッチ全体まで及ぶ。何故ならば局面における彼の効果的なプレイが、その後の試合展開に強く結び付いて行くからだ。
201	レギュラー	ファビオ・シンプリシオ	MF	ブラジル	13	13	14	13	15	18	86	抜群の心肺機能	オフェンスダイナモ	尽きない運動量で攻守を活性化させるダイナモ。30歳を超えたが、むしろここから選手としてのピークを迎えそうなほど溌剌とした動きを披露している。運動量が多く、メネズの様なドリブラーのサポートもお手の物だ
202	レギュラー	シモーネ・ペロッタ	MF	イタリア	14	12	14	16	13	17	86	デルタプレス	ディフェンスダイナモ	セリエA屈指のマルチワーカーは、中盤でピサロ、ブリーギらと献身的な守備をこなしながら、機を見た鋭い攻め上がりで違いを生み出す。ポゼッションよりも仕掛け時のトラップやパスの方が高いスキルを発揮する。
203	レギュラー	ダビド・ピサロ	MF	チリ	13	10	18	13	15	15	84	デルタプレス	ディフェンスダイナモ	精確なスルーパスや機を見て繰り出すドリブルなど、攻撃面が注目されるが、イタリア11年目を迎えるだけに守備も熟練の域にある。仲間と連動しながらボール保持者の側面を捉えるプレスの的中率は抜群だ
204	レギュラー	アドリアーノ	FW	ブラジル	17	3	16	19	15	10	80	圧倒的な存在感	スペースメイキング	母国で圧倒的な存在感を示し、イタリア復帰を果たした。ローマの速攻にフィットしているとは言い難いが、前を向いた時の迫力と左足の破壊力はやはり侮れない。それだけに彼がボールを持てば、周囲には決定的なスペースが生じる。
205	スペシャル	マルコ・ボリエッロ	FW	イタリア	18	7	15	18	14	15	87	ターゲットマン	センターポスト	驚異的な空間認知力と競り合いの強さで前線のターゲットになる、ローマ待望のセンターFW。周囲の味方へボールを落とす事が基本となるが、チャンスと見ればダイレクトでシュートを狙ってくるため、守備者は警戒が必要だ。
206	スペシャル	ジェレミ・メネズ	FW	フランス	15	8	16	15	17	16	87	爆進	パワードリブル突破	アタッキングサードでボールを持って前を向けば、選択肢はただ1つ。一瞬でトップスピードに乗り、縦志向のドリブルを敢行。行く手を阻む敵を鮮やかなターンとボディバランスで振り切り、目的地まで最短距離で突き抜ける。
207	スペシャル	フランチェスコ・トッティ	FW	イタリア	18	6	19	17	14	13	87	フォロロマーノ	[illegible]	最前線に君臨するローマの象徴。複数のマーカーに囲まれても動じず、縦パスを意のままにトラップする技術は他の追随を許さない。ブチニッチの成長、新加入ボリエッロの挑戦も良い刺激にしている
208	スペシャル	ミルコ・ブチニッチ	FW	モンテネグロ	17	8	16	16	16	14	87	シューティングスター	ロングカウンター	シュート技術に関しては欧州でもトップクラス。特にバイタルエリアのドリブルからフィニッシュに持ち込む流れは鋭く柔らかい。そのため進路に立ちふさがる守備者も、放たれた弾道をブロックするのは非常に困難だ。

インテル

F.C. Internazionale　イタリア

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
209	スペシャル	ジュリオ・セーザル	GK	ブラジル	8	20	14	17	13	12	84	ゴールへの起点	GKゲームメイク	世界最高峰の一人に数えられる全能の守護神。安定感抜群のゴールキーピングで守備陣を盛り立てながら、高精度の左足で効果的な攻撃を促す。相手が前掛かった状況で放つパントキックはゴールへの起点だ
210	スペシャル	クリスティアン・キブ	DF	ルーマニア	11	18	16	15	15	14	89	パッシングフィード	ダウンザライン	DFとしては最高レベルのボールスキルを備え、左SBで起用されても、その能力を存分に発揮。オープンスペースを走る選手に向けて放つ高速のダウンザラインは、一気にチャンスを呼び込む強力なオプションだ。
211	スペシャル	イバン・コルドバ	DF	コロンビア	8	19	11	15	17	13	83	卓越した守備連携	アンチコンビネーション	移籍話を封印して副キャプテンを担う熟練のストッパー。豊富な経験を守備連携に活かし、若いラノッキアとも隙の無い最終ラインを構築する。スピード対応も健在で、シーズン絶望となったサムエルの穴を十分に埋めた
212	スペシャル	ルシオ	DF	ブラジル	11	18	12	19	13	16	89	防弾壁	ペナルティエリアブロック	勇猛果敢にボールを奪う守備スタイルは健在だが、イタリアではそこに組織としての対応力を加えた。ペナルティエリアに侵攻されても、守護神ジュリオ・セーザルらと瞬時に壁を築き、シュートを力強く跳ね返す。
213	スペシャル	マイコン	DF	ブラジル	14	14	14	16	17	19	94	ウィングガード	サイドエリアプレス	右後方から鋭く攻め上がる崩しの切り札は、守備に転じてもワールドクラスの存在感を示す。ライン際でサイドアタッカーと一対一になれば厳しく寄せながら並走し、クロスを試みる余地すら与えない。
214	スペシャル	ユウト・ナガトモ	DF	日本	12	12	12	15	16	19	86	驚異的なダッシュ力	アンチスピードスター	チェゼーナにおける半年間の活躍を経て、世界王者インテルへの移籍を実現。飽くなき挑戦を続けるサイドのダイナモはタレント軍団の中で揉まれながら、日々の修練で身体能力と運動量を磨き、「世界最高のSB」を目指す。
215	レギュラー	アンドレア・ラノッキア	DF	イタリア	10	17	13	16	15	14	85	鋭敏なパスカット	インターセプト	若くして洗練された守備のスキルを備える新鋭は「ネスタの再来」とも評される。冬の市場で世界王者に加わりながら、全く臆する事無く安定した対応を続ける姿は、向こう10年のアズーリを背負うと期待されるに相応しい。
216	スペシャル	ハビエル・サネッティ	DF	アルゼンチン	13	14	16	15	14	17	89	プロフェッショナル	フォアザチーム	鉄人ベルゴミからキャプテンマークを引き継いだのは1999年。常に戦士として勝負にこだわる姿勢を貫き、その座を守り抜いてきた。この真のプロフェッショナルがピッチに存在する事こそが、世界王者の大きな強みだ。
217	スペシャル	エステバン・カンビアッソ	MF	アルゼンチン	11	16	16	15	13	19	90	創造の破壊者	アンチファンタジスタ	中盤で仕掛けの起点を潰す創造の破壊者。その仕事にかけては、手練れの守備職人が揃うセリエAでも最高峰に位置付けられる。地味な役回りではあるが、インテルが世界王者に輝く上で決して外す事ができない功労者だ。
218	レギュラー	コウチーニョ	MF	ブラジル	15	7	17	13	16	12	80	天才的なボールさばき	キープレイヤーアタック	母国の名門バスコ・ダ・ガマで頭角を現すや、間もなくネラッズーロに電撃移籍。18歳の若さにしてセレソンに抜擢された「ジーコ2世」は天才的なボール捌きと縦の推進力を駆使して、単独で敵陣の深くまで攻め入る。
219	レギュラー	マクドナルド・マリガ	MF	ケニア	11	13	12	15	15	15	81	ダイナミックプレス	ハードプレッシング	優秀な中距離ランナーを多く生み出すケニアの選手らしく、絶え間ない走りで中盤の支配力を高める。守備面では少々離れた位置からでも容赦ないコンタクトを敢行。テクニカルにボールをキープするタイプの天敵だ。
220	スペシャル	ベスレイ・スナイデル	MF	オランダ	17	8	18	16	16	15	90	ゾーンネメシス	バイタルエリア支配	バイタルエリアに築かれる守備組織の狭間でも悠々とボールをキープするなど、インテル攻撃陣の崩しを一手に引き受ける。ゾーンの合間に鋭く侵入するドリブルは、自陣に堅固な守備ブロックを敷く敵にとっても多大な脅威だ。
221	スペシャル	デヤン・スタンコビッチ	MF	セルビア	14	11	17	16	15	17	90	共鳴する才能	ダイレクトパスワーク	個で違いを見せるクラックとしては全盛期を過ぎた感もあるが、献身的な攻守サポートと周囲との共鳴を磨き、世界の名門において重要な戦力であり続ける。いかなる状況にも屈しないタフなメンタリティも弛まぬ努力の象徴だ。
222	スペシャル	サミュエル・エトー	FW	カメルーン	19	9	16	14	19	16	93	ダブルインパクト	ラインブレイク	確かなインテリジェンスを備えながら、野性的とも言える嗅覚でフィニッシュのポイントを逃さない。この俊英がミリートと連動しながらオフサイドラインを抜ける瞬間、相手DFには命の縮む様な緊張が走る。
223	スペシャル	ディエゴ・ミリート	FW	アルゼンチン	19	7	17	14	15	15	87	ダブルインパクト	ラインブレイク	的確なポストワークでチャンスに絡み、最後は自身のシュートでゴール。ボールの流れと相手DFの隙を視野に捉え、一瞬でパスの出所に飛び出す動きは、エトーとのコンビネーションを熟成させるに従い危険度を増している。
224	レギュラー	ジャンパオロ・パッツィーニ	FW	イタリア	18	7	15	15	16	14	85	不屈の決定力	ゴールスピリッツ	ピンポイントでボールを捉えるセンスに優れたダイレクトキックの鬼。飛び込む勢いで放つシュートを得意とし、仲間のスルーパスやクロスはもちろん、相手の守備者が弾いたボールもそのままゴールにねじ込む。

サンプドリア

Sampdoria　イタリア

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
225	レギュラー	ジャンルカ・クルチ	GK	イタリア	7	18	9	18	11	10	73	[illegible]のような存在感	クロスセービング	どっしりとした構えから最短距離で鋭いセービングに移行する、存在感の大きな守護神。メンタル面の課題が指摘されてきたが、昨季のシエナ、今季のサンプドリアで堅実にゴールを守り抜くなど信頼度は増している。
226	レギュラー	ダニエレ・ガスタルデッロ	DF	イタリア	8	18	12	17	12	15	82	守備のハンター	ペナルティエリアブロック	観察眼と状況判断に優れる万能型のストッパー。空中戦の競り合いも申し分ないが、より存在感を示すのはマンツーマンだ。ドリブラーに裏を取らせないだけでなく、的確にコースを切ってシュートにも持ち込ませない。
227	レギュラー	ステファノ・ルッキーニ	DF	イタリア	7	17	13	16	13	14	80	クレバーなマンツーマン	マンツーマンディフェンス	30歳を前に初のイタリア代表招集を受けた遅咲きだが、マンツーマンの強さはリーグ屈指。相手の行動を読み切るクレバーさが第一に目を引くが、抜かれかけても諦めず付き切る粘り強さこそ、多くのピンチを防ぐ命綱だ
228	レギュラー	ヒルベルト・マルティネス	DF	コスタ・リカ	9	17	12	14	16	16	84	ウィングシャッター	サイドエリアブロック	コスタリカが生んだ守備のスピードスターは、相手の変化に富む仕掛けにも柔軟かつ機敏に対応する。フェイントに強く、いかなる揺さぶりにも惑わされない、粘り強さも備えるため、単独突破は至難の業だ。
229	レギュラー	ルチアーノ・ザウリ	DF	イタリア	12	13	14	12	15	15	81	素早いビルドアップ	ダイレクトプレイ	ラツィオからレンタルで加入した身だが、最終ラインにおける安定ぶりはサンプドリアの重鎮そのもの。効果的な攻撃につながる彼のビルドアップは、組織的な攻撃戦術の象徴とも言えるオプションだ
230	レギュラー	レト・ツィーグラー	DF	スイス	12	12	15	14	15	16	84	危険なアーリークロス	アーリークロス重視	恐るべきキック力を左足に宿したスイス代表の左SB。縦に抉るよりも遠目からターゲットを狙うスタイルで、直接のアシストだけでなく、多くのチャンスの起点となる。チームきっての頭脳派で、コミュニケーション能力も高い。
231	レギュラー	ダニエレ・デッセーナ	MF	イタリア	11	11	14	13	14	16	79	ロングクロス	クロス重視	中盤において必要とされる能力を満遍なく備えたマルチワーカー。人に強い上に、セカンドボールを拾う意識も高い。自陣に守備ブロックを敷くよりも、高い位置からプレッシングをかけるスタイルの方が得意なタイプだ
232	レギュラー	ステファノ・グベルティ	MF	イタリア	13	7	15	12	16	14	77	体を張るドリブル突破	パワードリブル突破	昨季の冬にローマからレンタルで加入したが、ファーストタッチから加速する力強いドリブルと多彩なクロスで、見る見るうちに評価を高めた。今季はゴール前に進出する意識も高まり、パロンボと並ぶサンプの柱となりつつある。
233	レギュラー	ウラジミール・コマン	MF	ハンガリー	13	9	14	11	15	14	76	ファインパス	ダイレクトパスワーク	シンプルにボールを捌くスキルに長け、ダイレクトで叩くパスもかなりの高精度を誇る。ワンツーや第三の動きを駆使し、守備網の合間に入り込んで行くのが基本スタイルだが、意外性のある縦のドリブルも隠し持つ。
234	スペシャル	アンジェロ・パロンボ	MF	イタリア	12	13	14	15	14	20	88	バックシートロール	ディフェンスサポート	卓越した戦術眼とリーダーシップで中盤を引き締めながら、豊富な運動量で精力的に周囲をサポートする。新聞の見出しを飾る事は少ないが、トータルすれば彼ほど多くの局面に絡める選手は滅多にいない。
235	レギュラー	フランコ・セミオーリ	MF	イタリア	15	8	14	13	16	16	82	ウィングボーラー	プルバック重視	決定力を兼ね備える現代型のサイドハーフであり、イタリアでは草分け的な存在。情熱的なスタイルは変わらないが、中盤や前線との間合いやタイミングには円熟味も出てきた。左右のポジションを同等にこなす貴重な職人だ。
236	レギュラー	フェルナンド・ティッソーネ	MF	イタリア	10	12	13	13	13	17	78	ヒューマンダイナモ	オフェンスダイナモ	世界屈指のスカウト網を備えるウディネーゼに見出されたダイナモ。中盤ではアンカー的に振る舞うが、散らしのパスがサイドアタッカーの加速を促せれば、それに連動して果敢な攻め上がりを見せる。
237	レギュラー	ジョナサン・ビアビアニー	FW	フランス	16	7	14	13	18	14	82	瞬殺の仕事師	シャドーストライク	「ポスト・パッツィーニ」としてインテルから加入。中央よりワイドな位置で起点となりながら、ダイアゴナルにゴールを狙うタイプのシャドーストライカーだ。周囲とのコンビネーションが得点量産のカギになる
238	レギュラー	マッシモ・マッカローネ	FW	イタリア	17	5	14	14	15	14	79	勝負師	ゴールスピリッツ	最前線でマルチな才能を披露する活動的なストライカー。安定感に欠くきらいはあるが、行動範囲の広さと積極性が失われる事は無い。コンビネーションも柔軟で、2トップの一角としては高いアシスト能力も光る。
239	レギュラー	フェデリコ・マケダ	FW	イタリア	17	5	16	14	17	11	80	瞬間のイマジネーション	ゴールハンティング	イングランドの名門から武者修行のため参戦したが、トラップやシュートのセンスはセリエAでもトップレベル。スペクタクルなフィニッシュで、主力を失ったサンプドリアを躍進に導けば、イタリア代表での飛躍も見えてくる
240	レギュラー	ニコーラ・ポッツィ	FW	イタリア	16	8	12	16	14	13	79	怒涛のチェイシング	チェイシング	司令塔タイプとも、ストライカータイプとも巧みに呼応してチャンスに絡むなど、柔軟性に富むセンターFWだ。その得点力にも期待がかかるが、いかなる時も手を抜かないチェイシングが彼の付加価値を高めている。

ベンフィカ

S.L. Benfica　ポルトガル

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
241	レギュラー	ロベルト	GK	スペイン	8	17	11	17	11	11	75	ハイボールの支配者	クロスセービング	スペインでも屈指の守護神がポルトガルの名門で勇躍。序盤戦こそ周囲との呼吸に苦しんだが、徐々に冷静なポジショニングと鋭い反応で存在感を高めた。ゴールエリアのハイボール処理は欧州レベルでも圧巻だ
242	スペシャル	ファビオ・コエントラン	DF	ポルトガル	14	12	16	11	18	17	88	ファストレーン	オーバーラップ	驚異的なオーバーラップを見せるポルトガル最高クラスの左SB。瞬時に敵陣まで攻め上がったと思えば、ウィングばりの鋭い仕掛けでサイドを抉る。そこから高速クロスはもちろん、中へのドリブルでもゴールを脅かす。
243	スペシャル	ルイゾン	DF	ブラジル	8	18	12	19	12	15	84	エアパトロール	アンチハイタワー	ワールドクラスの読みと鋭いタックルでアタッカーを遮断する熟練のザゲイロ。危機察知力の高さはハイタワーとの競り合いでも発揮され、縦のロングボールを巡り、相手の後手を踏むケースは皆無に等しい。
244	レギュラー	セサル・ペイショット	DF	ポルトガル	9	15	12	14	14	15	79	コントロールゲイト	オーガナイズドディフェンス	本職は左SBながら最終ラインの統率力に定評があり、ライン際のマンツーマンも安定。攻撃面ではドリブルの突破力こそコエントランに劣るものの、左足で放つクロスの精度はポルトガルでも屈指のものがある。
245	レギュラー	マクシミリアーノ・ペレイラ	DF	ウルグアイ	12	12	13	12	15	18	82	精力的なフリーランニング	サイドアップダウン	タフなメンタリティと強靭な心肺機能で右サイドを激しく上下動する、ウルグアイのSBらしいハードワーカー。接戦になるほど戦えるタイプで、洗練された選手が多いベンフィカでは精神面でも頼りになる存在だ
246	レギュラー	シジネイ	DF	ブラジル	7	16	10	17	17	12	79	圧倒的なチャージング	パワーディフェンス	若きザゲイロはハイスケールの対人能力を備え、大先輩ルイゾンの後継者として期待される。豪快なコンタクトを武器としながら、かわされかけても粘り強く付いて行く。幅広い状況に対応でき、試合を通して頼りになる存在だ。
247	スペシャル	パブロ・セサル・アイマール	MF	アルゼンチン	16	6	19	13	15	14	83	ゲームの演出家	ゲームメイク	アルゼンチンを代表するテクニシャンで、崩しのイマジネーションは世界最高レベル。緩急自在のドリブルを操りながら、守備組織の狭間に必殺のスルーパスを貫通させる。ストライカーの飛び出しを促す組み立ても巧みだ。
248	レギュラー	ルベン・アモリン	MF	ポルトガル	12	10	13	14	13	14	76	安定したパスワーク	セーフティパスワーク	中盤でのボールポゼッションを高めたいなら、この堅実なテクニシャンこそ適任だ。トップ下、ボランチ、サイドハーフをこなすマルチロールの才能を流れの中でも発揮。的確にボールを捌きながら円滑にポジションをシフトする。
249	レギュラー	ニコラス・ガイタン	MF	アルゼンチン	14	9	15	12	15	16	81	創造力豊かなプレイ	ファンタジーア	左足をトリッキーに操りながら、縦に鋭い突破を仕掛けて行く。そのスタイルはサイドのスペシャリストのそれに映るが、中央に流れれば多彩な仕掛けで守備者を翻弄。パスのタイミングも読みにくく、堅実なDFほど苦戦する傾向にある
250	レギュラー	ハビエル・ガルシア	MF	スペイン	11	14	14	15	12	17	83	ノンプレッシャー	ミックスパスワーク	恵まれた体躯で相手の中央攻撃を阻止しながら、長短のパスを的確に織り交ぜてチャンスの起点に。決定的な仕事は多くないものの、プレッシャーに全く動じずボールを捌ける彼の存在こそが、強力な攻撃陣の支えとなるのだ。
251	レギュラー	カルロス・マルティンス	MF	ポルトガル	15	8	16	13	15	13	80	執念のラストパス	スルーパス重視	ポゼッション重視のチームにあって、この攻撃的MFは常にフィニッシュワークをイメージしている。バイタルエリアに迫れば、守備組織が揃っていようとラストパスを敢行。少々強引だが、多くの勝利をもたらしてきたのも事実だ
252	レギュラー	エドゥアルド・サルビオ	MF	アルゼンチン	13	8	15	10	17	13	76	天才的なマッチアップ	ドリブル突破	アルゼンチン代表の新鋭アタッカーは持ち前のクイックネスを活かし、複数の守備者を手玉に取る。そこから隙あらば突破して決定機に結び付けるが、抜き切らなくてもピンポイントのラストパスでゴールを演出することも可能だ。
253	レギュラー	オスカル・カルドソ	FW	パラグアイ	18	5	14	19	11	13	80	研ぎ澄まされた集中力	ダイレクトシュート重視	豪快なダッシュから巨体を投げ出すダイレクトのボレーやヘッドはポルトガルリーグで無敵を誇る。メンタルの弱さも指摘されたが、大舞台を経験する中で克服。欧州での飛躍を目指す上でも頼りになるエースへと成長を遂げた。
254	レギュラー	ヌーノ・ゴメス	FW	ポルトガル	17	4	15	14	16	12	78	無類の決定力	シュート重視	オフザピッチにおける品行方正な態度とは裏腹に、試合が始まれば不屈の闘争心を示し続ける。往年のダイナミズムが失われてきた感はあるが、エリア内でフリーになれば、無類の決定力でゴールネットを揺らす。
255	レギュラー	フランコ・ハラ	FW	アルゼンチン	16	6	14	16	16	11	79	ドリブルランニング	ドリブル突破	柔軟な足技を備えながら、抜くと決めたら強引にでも突破を図る。クラブでも母国代表でもそのスタイルは独特で、スタメンでも途中出場でも、相手の最終ラインにとって対応しにくい豪胆なストライカーだ。
256	レギュラー	ハビエル・サビオラ	FW	アルゼンチン	17	5	17	13	17	13	82	ムービングストライカー	ムービングパスワーク	「コネホ」の異名を取る、まさしく野兎のごとき敏捷性を誇るストライカー。小柄だがセンターFWを得意としており、瞬間的な動き出しでマーカーを翻弄しながら、味方のパスに応じて果敢に最終ラインの裏を狙う。

FCアルカディア日記　DFをフラットに並べたラインディフェンスにした場合は、連携があまりつながっていないときは穴ができやすい印象。試合中に機能していないなと思ったらCBの位置を低めにしたり、相手FWの位置にカードを重ねるなどの修正が常にできる準備をしておいたほうがよさそう。

CSKAモスクワ　CSKA Moscow　ロシア

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
257	スペシャル	イゴール・アキンフェエフ	GK	ロシア	8	18	13	16	13	12	80	フィールドキーパー	リベロキーパー	GKとして異例の16歳デビューを果たし、瞬く間にロシア代表不動の守護神へステップアップ。天才的なセービングは当時から際立っていたが、そこから厳しい修練を重ね、最後方のリベロとして出る舞える可能性を身に付けた。
258	レギュラー	アレクセイ・ベレズツキ	DF	ロシア	9	17	11	18	12	16	83	鉄のカーテン	ラインコントロール	10年の長きに渡りCSKAを防衛する強固なストッパー。双子の弟バシリ、イグナシェビッチらと鉄壁の組織を築きながら、対人戦で無類の強さを示す。ロシア代表のキャプテンを務めたほどのタフな精神力で仲間を支える。
259	レギュラー	バシリ・ベレズツキ	DF	ロシア	10	17	11	18	12	15	83	鉄のカーテン	ラインコントロール	双子の兄アレクセイ、盟友イグナシェビッチと共に、CSKAとロシア代表の守備陣を支え続ける巨壁。4バック時は主にサイドを務めるが、ライン際を封鎖しながら、危機的な場面ではゴール前で強靭なブロックやクリアを敢行する。
260	レギュラー	セルゲイ・イグナシェビッチ	DF	ロシア	9	18	13	17	13	14	84	鉄のカーテン	ラインコントロール	ロシア史上でも最高クラスのリベロとして最終ラインを柔軟に統率。高い対人能力を備えながら、ベレズツキ兄弟と見事な連動を維持し、敵の正面突破を許さない。90分間の集中力にも優れる心身両面のリーダーだ。
261	レギュラー	キリル・ナバブキン	DF	ロシア	10	11	12	15	14	14	76	獰猛なサイドプレス	サイドエリアプレス	地元出身の大型DFは固定的な最終ラインのバックアップとして控えるが、コンタクトの強さはロシアのトップクラス。積極性が裏目に出る事があるものの、ボール奪取力を支えているのは気持ちの強さに他ならない
262	レギュラー	デイビダス・シェンベラス	DF	リトアニア	9	16	12	15	14	15	81	リベロ	リベロディフェンス	左右SBとCB、時には中盤でアンカー的な役割も担う貴重なマルチロール。周囲のサポート能力に優れ、的確なカバーリングだけでなく、積極的にボールを奪いに行く勇猛なスタイルがチームに勢いをもたらす。
263	レギュラー	ゲオルギ・シェンニコフ	DF	ロシア	10	13	13	13	17	15	81	ウィンガーの後見人	ディフェンシブサイド	元陸上選手を父に持つ俊敏なレフティ。技巧的なキックや鋭いオーバーラップを備えるが、周囲を驚かせるのは若くして身に付けたカバーリング能力だ。左サイドで味方がボールを奪われた瞬間、素早く危険なルートを塞ぐ
264	レギュラー	アラン・ザゴエフ	MF	ロシア	15	6	17	13	17	12	80	孤高のクラッキ	ファンタジーア	ロシアの長いサッカー史の中でも、稀有な創造力を秘めた正真正銘の天才。破天荒なまでの仕掛けは、時に独りよがりとも取られがちだが、多くの場面で決定機に結び付く。運動量が向上すれば国際的なブレイクも夢ではない。
265	スペシャル	ケイスケ・ホンダ	MF	日本	15	10	16	17	13	16	87	アンビシャス	フリーロール	アジアの極東で生を受け、ひたすら世界の高みを目指し続ける向上心の塊。「サッカーは倒れたら負け」をモットーに鍛え上げた強靭なボディバランスと、無限の左足を武器に、欧州の猛者に怯むこと無く己の道を突き進む
266	レギュラー	パベル・ママエフ	MF	ロシア	14	9	14	13	14	14	78	安定したポジショニング	バランサーポジショニング	安定した攻守のポジショニングで中盤を支えるバランサー。縦に仕掛けるドリブル能力により時にウィングも任されるが、気の利いたショートパスや攻勢時のリスク管理など、黒子的な役回りを厭わない貴重な存在だ。
267	レギュラー	セク・オリセー	MF	ナイジェリア	14	8	13	10	18	11	74	積極果敢なチャレンジ	バイタルエリア支配	母国の英雄である叔父サンディを思い出させる、天性のセンスを秘めたセカンドアタッカー。ダイナミックな仕掛けが持ち味で、アタッキングサードでボールを持てば、少々厳しい状況でも怯む事無くドリブルで勝負する。
268	レギュラー	ゾラン・トシッチ	MF	セルビア	14	8	15	12	16	13	78	鋭いサイドチェンジ	アザーサイドアタック	精確な長短のキックを駆使するスタイルはワイドなポジションでも変わらない。右を機械とすれば、巧みなボールキープから鮮やかなサイドチェンジを左に通してみせる。鋭く落ちるループ気味のシュートなどフィニッシュも多彩だ。
269	レギュラー	セイドゥ・ドゥンビア	FW	コートジボアール	17	4	13	12	19	15	80	ナチュラルハンター	ゴールハンティング	母国のクラブから日本、スイスを経てロシアに辿り着いた異色のスピードスター。驚異的なスプリント力と跳躍力を押し出すスタイルだが、一瞬で狙いどころを見極めるビジョンの持ち主でもあり、相手DFのタイムラグを逃さない。
270	レギュラー	マルク・ゴンサレス	FW	チリ	15	9	15	12	16	15	82	情熱のドリブル	ウインガードリブル	個の打開力と優れた戦術眼を併せ持つ左サイドの仕掛け人。状況に応じた柔軟なポジショニングから、いざボールを持てば情熱的なドリブルでチャンスを切り開く。その姿勢をフルタイムで貫けるのも彼ならではだ。
271	レギュラー	トマーシュ・ネツィド	FW	チェコ	16	7	14	17	14	14	82	ウイニングリターン	ワイドポスト	チェコ待望の若き大型ストライカーは、幅広いポストワークで味方のゴールを演出。サイドに流れて縦パスを受けながら、中央の状況を見極めて繰り出すリターンパスは、守備者の目線を揺さぶりフィニッシャーをフリーにする。
272	スペシャル	バグネル・ラブ	FW	ブラジル	19	4	18	13	17	12	83	無類の勝負強さ	ゴールスピリッツ	王国ブラジルの中でも傑出した得点力を備えるクラック。いかなる時もイメージしているのはゴールだ。ターゲットエリアでボールを持てば、相手の守備が揃っていてもわずかな隙から狙い澄ましたシュートを放ち、決め切る。

FCバルセロナ　FCBarcelona　スペイン

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
273	スペシャル	ビクトール・バルデス	GK	スペイン	9	18	12	16	15	13	83	クールパッション	ディフェンススピリッツ	広大な守備範囲と安定感を兼ね備える守護神は、精力的な動きの中に確かな落ち着きを秘める。だからこそハイプレスの裏を突かれるスクランブルの事態においても、的確なポジショニングを取ることができるのだ。
274	スペシャル	エリック・アビダル	DF	フランス	11	16	12	17	16	16	88	サイドスティール	サイドエリアプレス	フランス代表で中央の守備を担う長身DFは、サイドにおいても迫力あるプレスでアタッカーの突破を封鎖。バルセロナでも有事にはCBを務めるなど、その対人能力にはグァルディオラ監督も信頼を寄せる。
275	レギュラー	アドリアーノ	DF	ブラジル	14	11	15	10	17	16	83	パスを呼ぶオーバーラップ	オーバーラップ	セビージャの躍進を支えた万能の左SBは、欧州タイトルの奪還に燃えるアスルグラナに確かなオプションをもたらした。周囲に連動して繰り出す高速オーバーラップは、同サイドへのパスを引き出すトリガーでもある
276	スペシャル	ダニエウ・アウベス	DF	ブラジル	14	13	15	16	17	20	95	サイドのプレスマシン	サイドエリアプレス	世界最高レベルの攻め上がりは言わずもがな。高い位置からの守備でもバルセロナの攻撃的なスタイルを後押しする。右サイドで相手ボールになった途端、驚異的なダッシュで詰め寄り、奪い返してしまうのだ。
277	スペシャル	ジェラール・ピケ	DF	スペイン	11	18	15	18	14	15	91	パーフェクトスティール	インターセプト	前線の味方が相手のボール保持者にプレッシャーをかけるタイミングを見計らい、蹴られたロングボールをアタッカーの手前で鮮やかにインターセプト。カタルーニャの名門が誇るハイプレスはこの目utりベロにより完遂される。
278	スペシャル	カルレス・プジョル	DF	スペイン	10	19	14	17	14	15	89	プレスの仕掛け人	プレッシング	闘将は守備のリーダーとしての信頼も絶大だ。プレッシングを生命線とするスペイン王者の最終ラインを見事なまでにコントロール。刻一刻と変わる状況を見極めながら、積極的なプッシュアップと柔軟なリトリートを繰り返す。
279	レギュラー	イブラヒム・アフェライ	MF	オランダ	15	8	18	13	16	16	86	華麗なる一閃	スルーパス重視	優良なアタッカーが揃うオランダにあっても、その柔軟なテクニックと多彩なイマジネーションは群を抜く。素早いパスワークから一瞬でバイタルエリアに侵入し、鮮やかなスルーパスをフィニッシャーへと送り込む
280	スペシャル	セルジ・ブスケッツ	MF	スペイン	13	13	16	16	13	16	87	支配のトライアングル	トライアングルパスワーク	かつてGKとしてバルセロナを支えたカルレスの息子だが、クラブのスタイルを象徴するピボーテのポジションを継承。高精度のダイレクトパスと懐の深いボールキープを織り交ぜながら、中盤の支配力を最高レベルまで高める。
281	スペシャル	アンドレス・イニエスタ	MF	スペイン	18	10	19	12	18	17	94	支配のトライアングル	トライアングルパスワーク	ボール支配を高めても、そこから相手の守備を崩せなければ、ボールを持たされているも同じ。だが創造力に溢れるこのクラックは、機敏な動き出しで明確なアクセントとなり、パスワークの中にチャンスの起点を作り出すのだ。
282	スペシャル	セイドゥ・ケイタ	MF	マリ	14	12	15	15	15	16	87	攻撃の加速装置	ダイレクトパスワーク	マリ代表の看板を背負うマルチワーカーは世界最高峰のクラブにおいて、ポゼッションの中にダイナミズムをもたらす貴重なオプションとして機能する。縦志向のダイレクトパスはまさしく攻撃の加速装置だ。
283	スペシャル	ハビエル・マスチェラーノ	MF	アルゼンチン	10	16	13	15	15	18	87	ムービングスクリーン	インターセプト	アルゼンチン代表で中盤の主軸を担う世界屈指のオーガナイザー。ハードワークを身上としながら、守備のポイントは決して逃さない。果敢なタックルは彼の代名詞だが、受け手の前でカットするインターセプトも見事だ
284	スペシャル	シャビ	MF	スペイン	16	12	19	13	16	17	93	支配のトライアングル	トライアングルパスワーク	多くの試合で70％を超えるボール支配率をもたらす鮮やかなパスワーク。その主軸を担う司令塔は生え抜きの同胞と流動的なトライアングルを形成し、敵のプレスを揺さぶりながら決定的な仕掛けに結び付ける。
285	レギュラー	ボージャン・クルキッチ	FW	スペイン	18	7	16	14	17	13	85	ファーストタッチブレイカー	ラインブレイク	元来はドリブルからパスまで多様な局面で違いを生み出すクラックだが、タレント軍団の中で研ぎ澄まされたのは飛び出しからのフィニッシュだ。一瞬の隙を突くラインブレイクは自陣に引いた相手の守備ブロックをも突き破る
286	スペシャル	リオネル・メッシ	FW	アルゼンチン	20	7	20	15	20	14	96	精密な左足	プレースキック重視(FK)	伝説の偉人達をして歴代最高クラスの才能と言わしめる小さな巨星。変幻自在のドリブルは絶対的な武器だが、多くのゴールをもたらすのは確かなシュート技術だ。直接FKでもゴールを脅かす左足は恐るべき精度を誇る。
287	スペシャル	ペドロ	FW	スペイン	17	9	16	13	18	16	89	ランニングボレー	ダイレクトシュート重視	高速カットインと左右の足で放てる鋭い弾道を武器に、ウィングエリアから守備組織を切り崩す。様々なシチュエーションからゴールを狙うが、中でもグラウンダーのショートクロスを捉えるランニングボレーは抜群の決定力を誇る。
288	スペシャル	ダビド・ビジャ	FW	スペイン	19	8	17	14	18	16	92	フロントミッション	チェイシング	世界を制した無敵艦隊のエースは卓越したストライカーでありながら、多岐に渡る献身で常勝軍団を前線から牽引。抜群の加速力を活かしたチェイシングは、フルタイムを通して相手の最終ラインを苦しめる。

レアル・マドリード　スペイン

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
289	スペシャル	イケル・カシージャス	GK	スペイン	9	20	12	15	16	12	84	驚異的な反応	シュートセービング	スペイン代表の主将として世界を制した守護神は、厳しい時間帯になるほど神々しい輝きを放つ。卓越した読みと機敏な予備動作を融合したセービングで、最終ラインが完璧に崩された場面でもシュートを阻止する
290	レギュラー	アルバロ・アルベロア	DF	スペイン	12	15	15	14	14	15	85	スルーザライン	ダウンザライン	バランス感覚とキックのセンスに優れ、前線まで駆け上がらずともチャンスの起点に。特に同サイドのウィングに通すダウンザラインのパスは狙いも精度も抜群。逆サイドに攻撃的なSBを置きたい時も重宝する選手だ。
291	スペシャル	リカルド・カルバーリョ	DF	ポルトガル	10	19	14	16	14	16	89	笑止千万	アンチファンタジスタ	かつての恩師モウリーニョの元に馳せ参じた頭脳派は、白い巨人の新たな守備のリーダーとして堅守を司る。アタッカーのあらゆる行動を手に取る様に読み取り、鮮やかなタックルでボールを奪い取る
292	スペシャル	マルセロ	DF	ブラジル	15	12	16	12	17	17	89	スプリングリターン	サイドアップダウン	SBとしては世界でも屈指の攻撃力を備えるが、その特性を活かすため、しばしばサイドハーフで起用されてきた。そして守備意識を増した今、自慢のオーバーラップはそのままに、素早い帰陣でチームの失点危機を救っている。
293	スペシャル	ペペ	DF	ポルトガル	10	17	12	19	16	16	90	先手のボール奪取	フォアリベロディフェンス	ストッパーはボール保持者に対して一定の距離を保ち、下手に足を出さないのが常識だ。だがこのポルトガル代表DFは常に相手の先手を取り、ボールを奪う。もし裏を取られても、瞬時のリカバリーで突破を許さないのだ。
294	スペシャル	セルヒオ・ラモス	DF	スペイン	11	17	12	18	16	18	92	勇躍のパスカット	インターセプト	右サイドでアップダウンを繰り返す運動量は驚異的だが、「ターザン」の異名を取るDFの真骨頂は局面で示す対人能力の高さだ。特に中盤からの鋭い縦パスをアタッカーの手前で遮るインターセプトは圧巻の一言に尽きる。
295	スペシャル	アンヘル・ディ・マリア	MF	アルゼンチン	16	9	18	12	16	16	87	エンジェルウィング	サイドチャンスメイク	ピッチを天使が舞うごとく、タックルをひらりとかわして流麗なパスを繰り出す。中央を崩すイメージが強いアルゼンチンの中では珍しく、サイドから多彩なチャンスメイクでゴールを演出できる現代型のクラックだ。
296	スペシャル	ラサナ・ディアッラ	MF	フランス	11	15	14	15	16	18	89	ボールスティーラー	マンマーク	世界を代表する名門にあっても、マークの技術に関して彼の右に出る者はいないだろう。ボール保持者の行く手を阻むばかりでなく、側面から鋭く体を入れてボールを奪い取る。全ての対戦者にとって天敵と言うべき存在だ。
297	スペシャル	カカ	MF	ブラジル	17	7	18	16	19	15	92	勝利を呼ぶ洞察力	キープレイヤーアタック	負傷でシーズンの前半戦を棒に振るなど、今季に関してブラジルの至宝は類稀なる個人能力をフルに発揮しているとは言い難い。それでも周囲の状況を見極め、決定機に結び付く仕掛けを繰り出す才能に疑いの余地は無い。
298	スペシャル	サミ・ケディラ	MF	ドイツ	12	13	14	16	14	18	87	ドッグファイティング	ハードマーク	およそ強靭なメンタリティを備えるドイツ人選手の中でも、このハードワーカーはひときわ闘志に溢れている。最高値のテンションを押し出すマークは常に激しく、彼に睨まれたらチャンスの起点を作る事すら極めて困難だ。
299	スペシャル	メスト・エジル	MF	ドイツ	16	8	19	13	17	17	90	ランニングエッジ	チャンスメイク	若き司令塔はシンプルかつ効果的なパスを駆使し、個人技を主体とするスター軍団の輝きを増幅させる。走りながらのボール捌きにも乱れは無く、対応する守備者にとってチャージのタイミングを見出しにくい選手だ。
300	スペシャル	シャビ・アロンソ	MF	スペイン	13	14	18	16	13	16	90	一網打尽のスルーパス	スルーパス重視	洗練された長短のパスでチャンスの起点となるゲームメイカーだが、相手の守備にギャップが生じる瞬間は見逃さない。右足を鋭く振り抜くロングレンジのスルーパスは守備網を一気に破り、味方の足下へ到達する。
301	レギュラー	エマニュエル・アデバヨール	FW	トーゴ	18	5	14	18	18	13	86	前線のフリーマン	フリーロール	試合から完全に消えてしまったかと思えば、意外なタイミングでワールドクラスの決定力を披露する。今季の後半は伝統の白いシャツを身に纏ったが、奔放にゴールを狙うスタイルを変える気はない様だ
302	レギュラー	カリム・ベンゼマ	FW	フランス	18	5	16	17	16	13	85	約束のゴール	飛躍	「最高のベンゼマを約束する」。そう宣言して臨んだ今季は序盤戦こそ苦しんだが、徐々にストライカーとしての資質を開花。彼のゴール感覚と仲間のイマジネーションが同調した時、最高級のゴールがもたらされる。
303	スペシャル	クリスティアーノ・ロナウド	FW	ポルトガル	20	5	19	18	19	15	96	イノセントワールド	ドリブリングビルド	当代きってのスピードスターはボールを向いて前を向けば、そこが自陣であろうとバイタルエリア目掛けて直進する。一対一の突破力もさることながら、機を見ての奔放な持ち上がりこそが危険なフィニッシュの源だ。
304	スペシャル	ゴンサロ・イグアイン	FW	アルゼンチン	19	7	16	15	17	14	88	完璧なる資質	ペナルティエリア支配	ウィングエリアを主戦場としていたのは過去の話。最前線に君臨するエースストライカーとして、完璧なまでの決定力を見せ付ける。彼が後半戦を棒に振ったことは不運だが、むしろ彼の重要性を再認識させることとなった。

セビージャFC　Sevilla FC　スペイン

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
305	レギュラー	アンドレス・パロップ	GK	スペイン	7	18	11	18	12	10	76	難攻不落	シュートセービング	引き締まった肉体と抜群の反射神経を駆使し、不測の事態にも対応。至近距離からのシュート、DFに当たり軌道が変わったボールなど、緊迫した状況でこそ持ち味を発揮する守護神だ
306	レギュラー	アレクシス・ルアーノ	DF	スペイン	9	17	12	18	14	15	85	パワーセプト	アンチハイタワー	ヘディングやスライディングの場面では、最後のひと伸びによりボールを捉える。優れた機動力も備えているため、スピード系のアタッカーに走り込まれても、彼がマッチアップしていれば安心だ。
307	レギュラー	マルティン・カセレス	DF	ウルグアイ	10	17	13	15	16	14	85	矢のようなロングフィード	ロングパス重視	最終ラインの全ポジションをこなす柔軟性はもとより、守備範囲の広さや肉弾戦を厭わぬ勇敢さ、精確なロングフィードなど様々な特長を兼備。見た目以上に器用だが、常に全力プレイを心掛ける姿勢はファンの好感を生む
308	レギュラー	ムアマドゥ・ダボ	DF	フランス	12	12	13	12	17	15	81	積極的なアーリークロス	アーリークロス重視	帰陣の遅さなど克服すべき課題はあるものの、ポテンシャルの高さに疑いの余地はない。鋭い読みを生かしたパスカットなど堅実なプレイを見せつつ、タイミングを見計らいオーバーラップ。そこから放つアーリークロスは効果的だ。
309	レギュラー	フェルナンド・ナバーロ	DF	スペイン	10	13	13	15	15	16	82	左サイドのスペシャリスト	サイドエリア支配	サイドエリアだけでなく、中央の守備局面にも抜かりなく対応する、非常に堅実な左SB。攻撃参加の回数はさほど多くないが、その一回一回が実に効果的。巧みなコース取りでスペースに抜け出し、相手を混乱に陥れる
310	レギュラー	ディエゴ・カペル	MF	スペイン	15	8	18	10	17	13	81	加速からのクロス	ブルパック重視	最大の強みは重心の低いドリブル。強靭な足腰の持ち主であるため、激しいチェックを受けてもボールをキープできる。縦への突破に加えてクロスの精度を磨ければ、世界屈指のサイドアタッカーへと変貌を遂げるはずだ。
311	レギュラー	ヘスス・ナバス	MF	スペイン	16	9	18	9	18	15	85	予測不能のクロス	クロス重視	右足インサイド、アウトサイドの切り返しとスピードの変化。バリエーションは少ないものの、ターンの振り幅が大きく、続けざまに相手を引き離せる。トップスピードのまま放つシュートも非常に危険だ
312	スペシャル	ガリー・メデル	MF	チリ	13	15	13	13	13	19	86	ルーズボールの支配者	ディフェンスダイナモ	猛烈なタックルなど驚異的な守備力を誇る俊英の欧州挑戦は正しい選択と言えるだろう。これまでCBやSBを柔軟にこなしてきたが、「本来のポジションは5番」と声高に宣言。守備的MFで世界的ブレイクを目指す。
313	レギュラー	ディエゴ・ペロッティ	MF	アルゼンチン	16	7	17	12	18	14	84	シザースカット	カットイン	ボールを扱うのは主に右足だが、細かいタッチと大きな切り返しを織り交ぜたドリブルでマーカーの逆を取り、置き去りにする。2人、3人とかわし、独力でシュートまで持ち込む強気な姿勢はファンの喝采を誘う。
314	レギュラー	イバン・ラキティッチ	MF	クロアチア	14	10	17	13	14	15	83	天性のチャンスメイカー	チャンスメイク	パサーとしてのセンスも非凡だが、最大の武器は前線に飛び出してのダイレクトシュート。ボールコントロールに絶対の自信を持ち、ハーフバウンドなどの難しい状態でも右足で精確に捉え、鋭い弾道をゴールネットに突き刺す。
315	レギュラー	レナト	MF	ブラジル	14	9	17	14	13	15	82	支配の起点	フィールド支配	守備の局面では相手のパスやドリブルを巧みにカット。攻撃に転じればボールを受けやすいスペースを見つけて走り込み、味方のラストパスを引き出す。自分がピッチ上のどの場所にいるべきかを完璧に理解している選手だ。
316	スペシャル	ヌドリ・ロマリッチ	MF	コートジボアール	13	12	14	18	14	16	87	スプラッシュラン	アタッキングセントラル	シンプルにパスを捌いている時は重量感を漂わせるが、ボールを持って前を向き、攻撃に乗り出した時には他の選手にない推進力を発揮。重戦車よろしく敵陣を蹂躙し、一本のロングパスで活路を切り開く。
317	レギュラー	ディディエ・ゾコラ	MF	コートジボアール	11	15	15	14	13	18	86	パーフェクトゲーム	マリーシア	味方に対して身振り手振りを交えた指示を出しつつ、自らはスタミナの続く限りピッチ全域を動き回る。ボールを持てば広範囲にパスを捌いて攻撃を組み立てるなど、多くの役割をたった一人でこなしている
318	スペシャル	フレデリック・カヌーテ	FW	マリ	18	8	17	18	14	14	89	仕掛けを促すパス	ショートパスワーク	どんな強烈なボールでもピタリと収め、確実にキープしながら味方へと繋ぐポストワークは、ピッチの芸術とも呼べる領域に達している。最前線はもちろん、トップ下に入って味のあるチャンスメークを披露する場面もしばしばだ。
319	スペシャル	ルイス・ファビアーノ	FW	ブラジル	19	5	17	16	17	12	86	メールボックス	バイタルエリア支配	世界の檜舞台で披露した華麗なゴールにより、改めてポテンシャルの高さが証明された。滑らかさと力強さを兼ね備えたフィニッシュワークは、さながら獲物を仕留めるジャガーのごとき迫力を備えている
320	スペシャル	アルバロ・ネグレド	FW	スペイン	18	6	17	18	14	14	87	高速爆撃機	ゴールハンティング	真のブレイクを果たしたとは言い難いが、左足の技術は選ばれた者である事を証明する。相手の意表を突くキックやコースを狙った弾丸ショットなど、状況に応じて様々なボールを蹴り分け、得点機を生み出す。

FCアルカディア日記
前バージョンに引き続き、攻撃的なウイングのポジションにサイドバックの選手を使うのもイケそう。ドリブル突破だけでなく、守備でも高い位置からプレスをかけてくれるので相手のカウンターを防止するメリットもある。

バレンシア

Valencia CF　スペイン

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
321	スペシャル	セサル・サンチェス	GK	スペイン	6	19	12	17	10	11	75	周囲に与える安心感	フォアザチーム	GKは年齢を重ねることに円熟味が増すポジションとも言われるが、不惑を迎える彼のセービングはルーキーかと見紛うほど若々しい。鋭い飛び出しや、シュートへの素早い反応などは20代のイメージそのままだ
322	レギュラー	リカルド・コスタ	DF	ポルトガル	8	18	12	16	15	13	82	背水のタックル	パワーディフェンス	シュートコースに立ちはだかる素早い動きは、優れた状況判断の能力が為せる業。ボールウォッチャーにならず、マークすべき選手の動向を常に視野に入れている。だからこそ危険を察知した時に素早く対応できるのだ。
323	レギュラー	ヘドビゲス・マドゥーロ	DF	オランダ	10	16	13	17	13	17	86	防衛のストッピング	バイタルエリアプレス	CBからSB、ボランチに至るまで、様々なポジションをこなせる万能戦士ぶりが母国のレジェンド達を想起させる。常に一手先を読むプレイを身上としており、絶妙なカバーリングやスペースへの展開なども難なくこなす
324	レギュラー	ジェレミー・マテュー	DF	フランス	13	12	13	17	15	16	86	力強いオーバーラップ	オーバーラップ	SBとしては規格外の巨体を誇り、左足のキャノン砲も破壊力抜群。守れば相手が抜いたと思った刹那、細く長い足を差し出しボールを絡め取る。だから、マッチアップする相手には実に厄介な存在だ。
325	レギュラー	ミケウ	DF	ポルトガル	12	13	12	15	16	15	83	サイドセキュリティ	サイドエリアブロック	縦のスピードに若干の斜陽は差してきたが、粘り強いチェイシングや力強いドリブル突破、大胆なサイドチェンジは全盛期そのまま。求められれば左サイドもこなす献身性は、指揮官の信頼を集める要因だ
326	レギュラー	マリウス・スタンケビチウス	DF	リトアニア	9	17	11	17	15	14	83	サイドのストッパー	ディフェンシブサイド	守備エリアの右サイドであればあらゆる戦術、役割に対応が可能。冷静に自分の役割をこなしていく選手だ。最大の武器は全身の筋力を活用したロングスローで、逆サイドの選手まで届くその軌道は驚愕の一言に尽きる。
327	レギュラー	ジョルディ・アルバ	MF	スペイン	14	10	16	12	17	13	82	スペースランニング	ショートストライク	最大の持ち味はスピード感溢れるドリブル突破。コンパクトに振り出す左足からのキックも魅力だが、SBを経験した事で動きの幅は大きく広がり、守備意識も高まった。電動モーターを帯びているごとく、タッチライン際を疾走する。
328	レギュラー	エベル・バネガ	MF	アルゼンチン	14	11	17	14	15	15	86	勝利のタクト	ロングスルーパス重視	ボールタッチや絶妙なラストパスは実にエレガント。不用意なファウルなど改善すべき点はあるが、組み立ての随所に確かな創造力が光る。エースナンバーである21番の継承は期待の表れだ。
329	スペシャル	ホアキン・サンチェス	MF	スペイン	17	8	17	16	17	15	90	虚を突くカットイン	カットイン	相手を弾き飛ばし、あるいは引きずりながらゴール目掛けて突破する。その様はまさしく「重戦車」だ。力強さと切れ味を兼ね備えたドリブラーだが、ラストパスの精度に磨きをかけるなど、新たな境地に達しつつある。
330	レギュラー	パブロ・エルナンデス	MF	スペイン	16	10	17	11	17	15	86	ビルディングウィング	サイドゲームメイク	気鋭のチャンスメイカーは右サイドから左サイドへと縦横無尽に動き回り、絶妙なポジショニングからボールを呼び込んでドリブルを仕掛ける。表情はクールだが、ピッチに立てば立て続けに決定機を生むクリエイティブな仕事人だ。
331	レギュラー	メフメト・トパル	MF	トルコ	9	14	13	16	13	16	81	ア[illegible]ニャ	ハートブレイキング	相手が前掛かりになり、自陣へと押し込められる時間が長い時には彼の出番だ。長い足を利して中盤で巧みにボールを絡め取り、素早く味方へと展開することにより、効果的なカウンター攻撃の起点となる
332	レギュラー	ビセンテ・ロドリゲス	MF	スペイン	15	9	17	14	16	13	84	崇高なるプロ意識	ムードメイキング	沈み込む様な鋭い切り返しと低弾道のクロスなどは、昔も今も変わらぬ大きな武器。常時の出場は叶わないものの、キャプテンとしてチームをまとめる役割もこなしており、ピッチに立てばファンからは盛大な拍手を送られる。
333	レギュラー	アリツ・アドゥリス	FW	スペイン	17	6	15	16	16	15	85	エアロストライク	ダイレクトシュート重視	バスク人特有のフィジカルとメンタルの強さを備え、フォアチェックやポストプレイなど力仕事はお手の物。それでいて鋭いフリーランも備える。常時ゴール前に陣取るのではなく、広範囲を動いて起点を作るターゲットマンだ。
334	レギュラー	ジョナス	FW	ブラジル	18	4	16	14	16	12	80	ライフルショット	シュート重視	豊富な運動量でパスを出し、受けて叩くという行動を繰り返しながらゴール前を襲撃、最後は自身のシュートで攻撃を完遂させる。ブラジル時代は驚異的な得点率を誇るなど、シュート精度は折り紙付きだ。
335	スペシャル	ファン・マヌエル・マタ	FW	スペイン	17	8	16	14	18	15	88	ゴールの誘導者	チャンスメイク	2列目からの鋭い飛び出し、サイドからの鋭いクロス、そして決定機を演出するラストパス。あらゆるポジションや役割に対応できる万能アタッカーだ。クラブの未来は、この小柄なクラックに託されたと言っても過言ではない。
336	レギュラー	ロベルト・ソルダード	FW	スペイン	17	6	15	15	16	13	82	神出鬼没	ゴールハンティング	瞬時の動きで相手のマークを外し、フリーの状態でラストパスを呼び込む動きの鋭さはまさにストライカー。エリア内での勝負強さも持ち合わせており、前線からのチェイスも精力的にこなす万能型のFWだ。

ビジャレアル

Villarreal C.F.　スペイン

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
337	レギュラー	ディエゴ・ロペス	GK	スペイン	8	18	12	18	10	11	77	盤石のロングフィード	GKロングフィード	スペイン人GKの中では屈指の長身を誇るが、強烈なシュートに対して超人的な反応を見せ、フワリと跳び上がってハイボールを弾き返す。難しいバックパスを確実につなげるボールスキルも心強い限りだ
338	レギュラー	アンヘル・ロペス	DF	スペイン	13	12	14	12	15	14	80	サイドの刺客	サイドエリアブロック	ヘディングで競り合う時の空中姿勢や一対一での激しいディフェンスからは、身体能力の高さが手に取るように分かる。タイミングを見計らって攻め上がり、低弾道クロスで好機を作り出す攻撃センスもセールスポイントだ。
339	スペシャル	ファン・カプデビラ	DF	スペイン	14	14	15	15	15	15	88	影の演出家	トライアングルパスワーク	リーグ戦では毎シーズン30試合以上に出場する鉄人であり、左サイドバックとして今なお国内最高のレベルを維持している。連携を駆使した攻撃参加から、味方にピタリと合わせるグラウンダーのクロスは、まさしく芸術の域だ
340	レギュラー	ホセ・マヌエル・カタラ	DF	スペイン	10	15	12	13	16	12	78	高い戦術意識	フォアザチーム	主力の離脱にはどんな指揮官も頭を悩ませるが、最終ラインの全ポジションをこなす彼がいれば問題はほぼ解決だ。軽やかなステップで攻め込むオーバーラップ、素早い帰陣、空中戦への無難な対応で存在感を発揮する。
341	レギュラー	カルロス・マルチェナ	DF	スペイン	11	17	16	15	13	14	86	熟練の寄せ	ストレート	卓越した状況判断能力こそ彼の大きな武器だ。裏のパスに対しては我先に反応してインターセプトし、一対一の場面では的確なスライディングで侵入を阻止。奪ったボールはすかさず前線に送り、攻守を切り替える。
342	レギュラー	マテオ・ムサッチオ	DF	アルゼンチン	9	16	11	16	14	13	79	エリア内の衛兵	ペナルティエリアブロック	若さゆえの線の細さは否めないが、相手とマッチアップする際には躊躇なく体をぶつけ、自由を許さない。ボールキープ時はセーフティーファーストを心掛け、サイドエリアを的確にフォローするなど堅実さが武器だ。
343	レギュラー	ゴンサロ・ロドリゲス	DF	アルゼンチン	8	18	11	18	14	15	84	怒涛の競り	アンチポストプレイヤー	シーズン前は規律違反で指揮官と衝突したが、改心後はフィジカルの強さを前面に押し出した存在感ある守備を披露。チームの信頼は有事にキャプテンマークを任されるほどだ。若いムサッチオをリードしつつ、相手の侵入を防ぐ。
344	レギュラー	カニ	MF	スペイン	14	9	16	13	16	14	82	嚢中の錐	ショートパスワーク	ボールを常に体の近くで扱うため、密集に突進しても奪われることは少ない。カットインからのラストパスやシュートなど、切れ味鋭いプレイは往年の輝きを完全に取り戻しており、ピッチで見せる表情には充実感が漂う。
345	スペシャル	サンティ・カソルラ	MF	スペイン	16	8	18	12	18	16	88	ムレータ	サイドチャンスメイク	相手が右側から来れば左足で、左側から来れば右足でボールを扱い、スルスルと密集を突破。コースが見えた瞬間、迷うことなくスルーパスを繰り出して決定機を作り出す。チャンスメイク力はスペイン屈指だ
346	レギュラー	シシーニョ	MF	ブラジル	13	10	15	13	17	15	83	加速のダウンザライン	ダウンザライン	イタリアでは不遇をかこっていたが、自陣から一気に相手ゴールまで迫るその突破力は今なお健在。勝手知ったるスペインの地で、かつての栄光を取り戻すべく、右のタッチライン際を疾走し続ける。
347	スペシャル	マルコス・セナ	MF	スペイン	12	16	16	15	12	16	87	勝機を生むロングパス	ロングパス重視	中盤でタメを作り、味方の攻め上がりを促すボールキープなど、攻守両面で多大な貢献を果たす。一瞬の隙を突いて確実にボールを捉えるタックルも効果的。コンディションが万全であれば、彼ほど頼もしい存在は他にはいない。
348	レギュラー	ブルーノ・ソリアーノ	MF	スペイン	12	12	15	12	15	16	82	アンチビルド	プレッシング	チームの快進撃は彼抜きに語れない。フィルター役をこなしつつ、最終ラインやサイドスペースをフォローするなど、守備のタスクを遂行する。その一方、絶妙なボール捌きでチャンスにつながるパスを放つなど、存在感は絶大だ。
349	スペシャル	ボルハ・バレロ	MF	スペイン	16	8	19	14	15	15	87	緩急自在のゲームメイク	ゲームメイク	その実力はここ数年間で急激な上昇曲線を描き、クラックが揃うスペインでも屈指の司令塔として認められるまでになった。相手を十分に引き付けてから放つ一撃必殺のスルーパスは、相手を完全な戦意喪失へと追い込む。
350	スペシャル	ニウマール	FW	ブラジル	19	4	18	14	18	12	85	反転ブレイク	ラインブレイク	彼にはゴールまでの道筋が見えているのだろうか。肉弾戦は得意ではないが、相手をあざ笑う様なスラロームドリブルを仕掛け、ためらうことなくシュート。矢の様な弾道がゴールネットに突き刺さる。
351	スペシャル	ジュゼッペ・ロッシ	FW	イタリア	18	6	17	13	18	15	87	一念の狙い	ダイレクトシュート重視	小柄な体に秘められたエネルギーは無限大。相手との間合いを計りながらボールキープし、確実に捌いたかと思えば、サイドのスペースに抜け出して自らフィニッシュへと持ち込み、絶妙なラストパスを繰り出す。
352	レギュラー	マルコ・ルベン	FW	アルゼンチン	16	6	13	14	14	13	76	フックショット	シュート重視	ワイドに動き回るポストワーカーだが、前を向けば積極果敢にドリブルを仕掛けてシュートまで持ち込む攻撃姿勢も大きな魅力。得点感覚に磨きをかければ、ワールドクラスへと飛躍する日もそう遠くないだろう。

ジャパン ナショナル チーム

2011 JAPAN NATIONAL TEAM　日本

カード番号	カテゴリ	カード表示名	ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル	コメント
JT-1	JT	エイジ・カワシマ	GK	日本	7	17	12	16	13	13	78	不動明王	PKセービング	揺るぎなき守護神は不動明王のごとく、ゴールに構え、あらゆる脅威を跳ね返す。ペナルティーキックでさえ動じることなく、キックコースを冷静に見極めることで、チームを救うセービングにつなげるのだ
JT-2	JT	シュウサク・ニシカワ	GK	日本	9	16	14	14	13	11	77	ターゲットキャプチャー	GKロングフィード	安定感のあるカバーリングとキャッチングを備えるGKでありながら、フィールド選手顔負けのボールスキルでビルドアップの起点に。ユース時代はFKも担当したほどのキック精度で、ロングフィードを走り込む味方に通す。
JT-3	JT	ダイキ・イワマサ	DF	日本	9	17	9	18	10	14	77	一枚岩の統率	オーガナイズドディフェンス	対人戦の強さと組織の統率力を併せ持つ守備のスペシャリスト。国際レベルでも制空権を譲ることは滅多にないが、裏を狙ってくるアタッカーも周囲との連動で封じる。そうした対応を90分やり通す集中力も信頼のベースだ。
JT-4	JT	ヤスユキ・コンノ	DF	日本	10	17	11	15	14	16	83	ストーンウォール	ワイドカバーリング	東北が生んだ不屈のリベロ。卓越した観察眼と機敏な動き出しを駆使して、城塞を囲む石垣の如く最終ラインの広域をカバーする。堅実な守備を心がけながら、苦しい時間帯では全身で危機を救えるファイターだ。
JT-5	JT	ミツル・ナガタ	DF	日本	8	17	12	16	11	14	78	洞察のリベロ	リベロディフェンス	周囲と綿密に連動しながら、優れた洞察力でアタッカーの進路を予測。そこから無駄のない移動で距離を詰め、フィニッシュの寸前でボールをカットする。国際的な場数は多くないが、リベロとしての資質はアジアでもトップクラスだ。
JT-6	JT	ユウト・ナガトモ	DF	日本	12	13	12	14	16	19	86	維新の鼓動	サイドアップダウン	日本サッカーの新時代を切り開くサイドのダイナモ。太鼓を打ち鳴らす様な激しい上下動は守備を支え、攻撃に迫力をもたらす。中央のカバーやゴール方向への持ち上がりなど幅広いプレイも無尽蔵の運動量に裏打ちされる。
JT-7	JT	アツト・ウチダ	DF	日本	13	11	15	10	17	16	82	フラッシュポスト	オーバーラップ	機動力に優れる後方のサイドアタッカーは、バリエーションに富んだ攻撃参加で相手ディフェンスを脅かす。同サイドの前方で味方がボールをキープすれば、瞬時のオーバーラップで追い越し鋭いクロスに持ち込む。
JT-8	JT	ヤスヒト・エンドウ	MF	日本	14	11	18	14	12	16	85	メディエイター	セーフティパスワーク	日本が世界に誇る司令塔は相手のプレスに動じることなく、左右前方へとボールを振り分ける。その安定性はまさしく中盤のメディエイターだ。彼の的確な橋渡しによって、多くのチャンスはもたらされるのだから。
JT-9	JT	ジュンゴ・フジモト	MF	日本	15	9	17	11	15	14	81	自在のスイング	チャンスメイク	このレフティにかかれば、スピーディな展開もセットプレイの場面に等しい。縦のドリブルを仕掛けた直後に左足を振り抜けば、美麗な弧を描いたボールはアプローチショットのごとくフィニッシャーの頭上に落ちてくるのだ
JT-10	JT	マコト・ハセベ	MF	日本	12	13	15	14	15	18	87	メンタルトリマー	フォアザチーム	この日本代表キャプテンが優れたフットボーラーである事は誰もが認めるが、何より賞賛されるのは崇高なまでのプロ意識だ。練習や試合に臨む真摯な姿勢は若くして周囲の見本となり、指揮官の確かな信頼に結び付く。
JT-11	JT	ケイスケ・ホンダ	MF	日本	16	10	17	17	12	15	87	ストロングガン	ロングカウンター	敵陣に威風堂々と君臨する孤高の志士。確かなスキルで多くのチャンスを演出するが、とりわけ強烈な存在感を示すのはカウンターの場面だ。パスを受ければ瞬時に前を向き、豪快なドリブルと弾丸シュートでゴールをこじ開ける
JT-12	JT	ハジメ・ホソガイ	MF	日本	11	13	13	14	14	16	81	ハイスピードプレス	プレッシング	洗練されたイメージとは裏腹に、守備においては驚異的なレスポンスを活かしたプレスで相手の出足を封じる。ボランチを本職としながら、最終ラインの全ポジションをこなすマルチロールぶりも、チームで重宝される要因だ。
JT-13	JT	シンジ・カガワ	MF	日本	17	9	17	10	18	16	87	クイックドリフト	キープレイヤーアタック	若きセカンドアタッカーは予測不能のターンで守備網を掻い潜り、危険なフィニッシュワークを繰り出す。その豊かなインスピレーションが味方の動きと共鳴すれば、敵陣の強固な守備組織にも混乱が引き起こされる。
JT-14	JT	ダイスケ・マツイ	MF	日本	16	9	18	12	15	15	85	信念のクロス	クロス重視	柔軟なタッチでボールを操りながら、味方がいつ、どこに飛び込んで来るかを予測。そこから機を逃さず、インスイングの軌道でターゲットを捉える。世界の舞台で日本を勝利に導いたクロスは信念の結晶に他ならない。
JT-15	JT	リョウイチ・マエダ	FW	日本	17	8	15	15	14	16	85	エレガントボレー	ダイレクトシュート重視	日本を代表するストライカーは国際舞台でも明晰なゴールビジョンを発揮する。最前線で相手のマークを背負いながら、チャンスと見るや鋭い動き出しでフリーの状況を作り出し、華麗なモーションでクロスの軌道を捉えるのだ。
JT-16	JT	シンジ・オカザキ	FW	日本	17	10	13	15	15	16	86	炎のラインブレイカー	ラインブレイク	偉大な先人からゴールスピリットを受け継いだ闘志剥き出しのストライカー。どれだけ得点を決めても向上心を失う事はない。わずかでも可能性があれば全力疾走でディフェンスを破り、体を投げ出してシュートを放つ。

『WCCF IC 2010-2011』このカードに注目せよ!!

今回掲載したリストで特に注目したいのが、超優良チームスタイルを今回ただ一人持っているミランのパト。前線のターゲットマンとしての能力は未知数だが、全選手でただ一人というのはインパクトがある。ちなみに先のページで紹介したゲームメイク持ちはアイマールをはじめ四人。その中でリヨンのキムはただ一人の「白」カードである。

現在、確認されているスーパーサブはバルサのアフェライ、マンUのエルナンデス。ほか、エトー&ミリートの「ダブルインパクト」、ローマ白三人衆の「デルタプレス」、ドルトムントの選手たちが持つ「開拓の騎士団」、ミランの「攻守連動の絆」、CSKAの「鉄のカーテン」バルサの「支配のトライアングル」などはコンビネーションTスタイルの候補だ。



バルセロナのアフェライは幅広いポジション適正に加え、スーパーサブ能力も持つ。数少ないバルサ「白」カードとして重宝しそう。



過去に紹介したレア版のロナウドは今作注目のシュート重視のチームスタイルを持つ。特殊チームスタイルもあるかも。

FCアルカディア日記　前作に引き続き、よりパワーとテクニック値の高い選手が活躍できる機会が多そうな「10-11」。マリオ・ゴメスなど総合力の高い、「何でもできる」タイプのFWに人気が集まりそう。



戦国大戦 1570 魔王上洛す

激闘はいまだ終わらず 戦国の世はより熱く！

©SEGA

よりバランスが向上したといえるVer.1.11C。今回はその調整を受けて変化した環境における有効な戦術や武将の紹介していこう!

戦国大戦-1570 魔王上洛す-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+4ボタン+トラックボール
■発売日：2011年7月21日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：age、スズキド、風のヒューイ

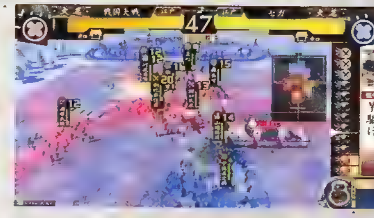
変化する環境に対応せよVer.1.11C

Ver.1.10から数度のバージョンアップを経て実装されたVer.1.11C。細かなバランス調整が入り、よりバランスがよくなった印象だ。変更を受けたシステムに関しては、地味ながらも重要なポイントばかりとなるので、それらについては重点的に解説するのでしっかり把握してほしい。

また、毎月恒例となっているトッププレイヤーへのインタビューは、稼動初期から上位として今も走り続ける虎斗主君が登場。

さらに、阿修羅への道のガイドブックや、着々と進行中の「戦国大戦界」との連動企画の紹介など、今回も盛りだくさんの内容でお送りするぞ！

初のエリア大会が終了し、興奮冷めやらぬ戦場を勝ち抜く奥義がココにある！



天敵が減ったことで再び台頭してきたデッキも多い。

各色ロックを使い分けろ! 「鉄砲運用法Ver.1.11C」

システム面での大きな変更点の一つともいえる、黄色、赤色ロックのロック速度の変更。これにより、それぞれのロックの使い分けの重要度が増した。

「狙撃」の特技を持たない武将でも、その運用やデッキパターン次第では十分な能力を発揮できるようになったので、これまで火力差で雑賀衆に押され気味であった織田、上杉の鉄砲隊も活躍の舞台が増えたといえる。

当然、それらの能力を最大限発揮するためには、個々の変更点とそれを活かす方法をよく把握しておく必要がある。そこで、ここではそれらを活用する方法をデッキの例を交えつつ解説するぞ。

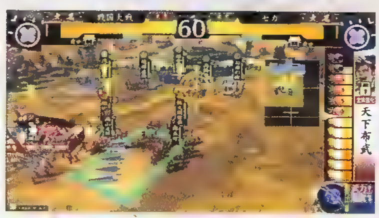
これらを参考にしつつ、特技「狙撃」の有無や計略との相性をよく考えてデッキを運用し、自分なりのデッキを作ってプレイしてみよう！

黄色ロックの速度アップを活用する

ロックが、白→黄色に変化する時間が短縮され、鉄砲の高火力を短い時間で発揮することが可能になったぞ。それをふまえ鉄砲隊の火力を最大限に生かす運用法を考えよう。

黄色ロックの速度が上がったことにより、近寄ってくる相手に対し素早く高ダメージを与えられるようになった。そのため、特技「狙撃」を持たない武将でも素早く黄色ロックで射撃することで、十分に強力な運用法が可能となった。赤色ロックにくらべ、敵部隊を素早く減らせるなどの黄色ロックのメリットを活かすためにも、まずは最速で黄色ロック射撃ができるように練習したい。そして、この変更により、自身が鉄砲隊でかつ陣形や采配を使う武将の使い勝手も向上したといえる。それらを使うときは、なるべく武力の高い鉄砲隊を二部隊以上用意してその火力を生かせるようにしよう。

なお、【SR2】織田信長の計略「三段撃ち」は、この調整により、白での最速撃ちと黄色で撃った場合の計略の効果時間中のダメージ効率はほぼ同じになった。そのため、大筒の奪取狙いの場合は白ロックのノックバックを活用し、瞬間的なせん滅力を優先する場合は黄色ロックを狙うなど、状況に応じて使い分けができるようになったぞ。



【SR】織田信長の天下布武も使い勝手が向上した計略の一つだ。



【R】斎藤朝信もその火力を効率よく発揮できるようになった！

黄色ロック活用デッキ

自身が鉄砲隊であり、高い武力上昇値を持つ「宿業の陣」を使う【SR】長尾政景を軸としたデッキパターン。現在、全盛期に比べて効果時間はやや短くなったが、黄色ロックの速度アップにより、効果時間中に効率よくダメージが与えられるようになった。

基本的に、使い勝手のいい槍足軽を盾に、鉄砲隊の火力を生かして敵をせん滅しての攻城を狙うシンプルな攻め方。弱点であるダメージ系計略に対しては、左右に広がり、【UC】朝比奈信置の計略を使って端を攻めつつ、大筒を鉄砲隊の火力で押し切るのが理想だ。相手の統率力によっては「誘導の術」を使って敵の足並みを乱しつつ、攻城を決めるパターンも有効だ。柵ではなく伏兵と端攻め要員の確保が目的なら、【UC】浦原氏徳を【C】奥平貞能にしてもいいだろう。

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名(士気)
上杉031	【SR】長尾政景	2	鉄	7	5	−	宿業の陣(5)
上杉039	【C】吉江景資	1.5	鉄	6	2	柵	鉄壁の守護(3)
上杉037	【UC】山浦国清	1.5	馬	7	9	−	早駆け(4)
今川026	【UC】関口氏広	1.5	槍	4	7	伏	誘導の術(3)
今川001	【UC】朝比奈信置	1.5	槍	6	3	−	精鋭戦術(2)
今川021	【UC】浦原氏徳	1	槍	3	1	柵	正兵の構え(4)

戦国はみだし版

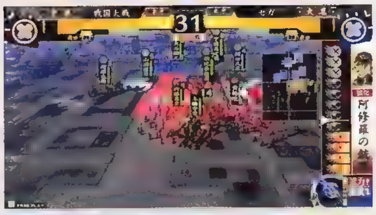
台頭してきた武将:ほかの陣形や采配が弱体化したことで相対的に評価が上がったのが【SR】宇佐見定満や、【SR】柴田勝家。そして計略は変わらず強力な【R】斎藤朝信、今回の調整で強化され使い勝手が向上した【SR】朝倉景健などが目立つようになってきた。デッキにはこれらに対抗できる「サブ計略要員」をなるべく組み込みたいところである。

赤色ロックの火力を生かせ！

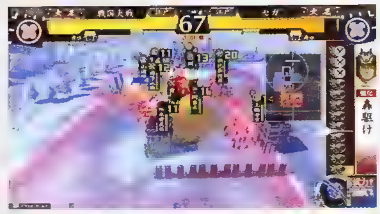
赤色ロックの速度は遅くなってしまったが、その火力は変わらず強力。計略使用時の戦闘にあまり影響を受けにくい武将を中心に使用すれば、まだまだ強力な戦力になる。

赤色ロックは速度が遅くなったので以前ほどの使い勝手は望めないものの、ダメージ量は一切変更を受けていないので、編成次第では十分な火力を発揮できるぞ。ロックまで時間がかかるということは、その間に相手に接近されやすいということ。それを打開するための方法は、敵部隊の移動速度を下げる、あるいは鉄砲の射程を延ばしてより遠くからロックできるようにするなど、手段はいくらでもある。

【R】鈴木左太夫の計略や、【R】蛍の計略などがそれに該当し使い勝手もよい。また、やや弱体化してしまった【SR】雑賀孫市も、家宝効果で鉄砲の射程を伸ばしてやれば、攻撃力そのものは上がっているのでまだまだ十分な力を発揮できるぞ。その際、すべての敵に対して赤色ロックを狙うのではなく、多少の割り切りが必要だ。なお、計略の効果時間の短い【UC】無二は、一回は黄色ロックで撃つか、一体だけ赤色ロックでロックした上で計略を使用して射撃するなど、今までに比べて少々計略を使うタイミングや計略使用中の立ち回りを意識することが必要になった。



効果時間の長い計略であれば、まだまだ「狙撃」を生かせる。



一撃ですべての弾を使い切る【UC】岡吉正も使い勝手がいい。

赤色ロック活用デッキ

必要士気が少なく十分な武力上昇値が望める【R】内藤昌豊と雑賀衆を組み合わせたデッキ。基本的には、敵に接近しつつ赤色ロック、その直後に「火門の陣」を使用し、その火力で敵部隊のせん滅を狙っていくことになる。

最初の攻撃で大きなダメージを与えるのに成功したのであれば、あとは黄色ロックなどで素早く敵部隊の数を減らすようにしてもよい。

大筒を守りたい場合や、相手に速度の上がる超絶騎馬が居る場合は、【R】鈴木左太夫の出番だ。計略で敵の騎馬の移動速度を下げて狙撃で各個撃破しよう。可能であれば自軍の【C】木曽義昌を外して使用するのが理想だ。

相手が槍足軽主体の敵の場合、遠距離から「蛍火の陣」でちょっかいをかければ、相手の足並みを乱したり近寄る前にダメージを与えられるぞ。

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名（士気）
武田 028	【R】内藤昌豊	2.5	槍	8	9	–	火門の陣（5）
武田 012	【C】木曽義昌	1.5	馬	6	4	–	轟駆け（4）
武田 037	【C】矢沢頼綱	1.5	槍	5	6	伏	覚悟の構え（3）
本願寺 014	【R】鈴木佐太夫	2	鉄	7	6	柵 狙	一蓮托生（5）
本願寺 022	【R】蛍	1.5	鉄	5	6	魅 狙	蛍火の陣（3）

虎口が開くタイミングを把握せよ！

虎口が開くタイミングが早くなったので、逆転を狙いやすくなったぞ。勝敗に直結する重要な要素なので、タイミングはよく把握しておこう。

これまでに比べ、虎口ゲージの溜まりが早くなったため、早い段階で虎口が開くようになった。そのため、攻める場面では虎口をからめた攻めを展開できる時間が長くなったが、守りの場面では、よりいっそうの注意が必要になってくる。特に守りの場面で自分の虎口が開くタイミングでうっかり敵を通してしまわないように注意しよう。

特に気を付けたいのが大筒二発分の城ダメージがある場合。残り8カウントほどで虎口が開くため、ここで虎口が通って逆転されると守っている側は再度の逆転が少々難しくなる。攻める側、守る側どちらの場合もこのタイミングはよく意識して行動したいところ。

なお、右に虎口が開くタイミングを城ダメージ別に計測した結果を掲載しておく。攻守にわたり重要な要素なので、しっかり頭に入れておこう。

城ダメージ	虎口が開くカウント
10%	虎口は開かない
20%	残り約8カウント
30%	残り約20カウント
40%	残り約31カウント
50%	残り約42カウント

※城ダメージ目安：大筒一発、1.5コスト武力5の足軽、槍足軽の壁攻城が約10%

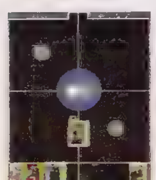
Ver.1.11C変更点リスト

共通のシステム以外にも一部計略が変更されている。中には久々に最前線に復帰できそうな武将の姿も見られるぞ。

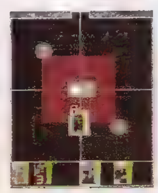
システム変更点	
鉄砲隊	黄色ロックまでの時間 ↑ 赤ロックまでの時間 ↓
騎馬隊	二倍迎撃を取られる速度上昇↑
虎口ゲージ	虎口ゲージの上昇速度↑

システムに関しては、ここまでで説明した点以外でも、いわゆる二倍迎撃を受ける速度が変わっている点に注目。速度アップ×3の家宝効果を持つ家宝を騎馬隊に装備させても、二倍迎撃を受けなくなったほか、計略では【SR】華姫の「一心同体」中でも二倍迎撃を受けなくなった。

計略の変更点で注目なのは、朝倉景健の「暗黒魔境」。敵の部隊数に応じて効果が増す妨害計略にとって、効果範囲の拡大は心強い。【BSS】上杉謙信の「車懸りの陣」は自身の移動速度減少が緩和され使いやすくなった。また、【SR2】武田信玄の「瀬田に旗を」は、やや速度は遅くなったものの、それでも騎馬隊であれば「早駆け」と同程度の移動速度を誇るため、十分な速度を誇る。【UC】磯野員昌は、武力の低下速度が上がり、武力0の時間がかなり長くなった点に注意しよう。



■啄木鳥戦法の範囲



■暗黒魔境の範囲

勢力	レア	武将名	計略名	調整内容
織田	R	森長可	人間武骨	1段階チャージの槍撃ダメージ↓
織田	R	徳川家康	鶴翼の陣	効果範囲↑　効果時間↑　自身の移動速度↑
織田	R	池田恒興	超弩級射撃	チャージ中の移動速度↑
武田	SR	山本勘助	啄木鳥戦法	効果時間↓　効果範囲↓
武田	SR2	武田信玄	瀬田に旗を	速度上昇値↓　効果時間↓
武田	R	諏訪姫	傾城舞踊	攻城間隔↓
武田	UC	黄梅院ほか	挑発	効果時間↓　効果範囲↓
武田	BSS	松姫	届かぬ想い	武力上昇値↓　効果時間↓
武田	R	馬場信春	泰山の陣	効果範囲↑　効果時間↑
上杉	R	小国頼久ほか	後方陣	効果時間↓
上杉	R	上杉景虎	華麗なる采配	武力上昇値↓　効果時間↓　効果範囲↓
上杉	SR・SS	上杉謙信	毘天の化身	兵力回復量↓
上杉	BSS	上杉謙信	車懸りの陣	速度上昇↑　自身の移動速度↑
今川	R	寿桂尼	尼御台の陣	効果範囲↑　効果時間↑
斎藤	SR	斎藤道三	蝮の毒蛾	威力↑　効果範囲↑
本願寺	SR	雑賀孫市	乱れ八咫烏	効果時間↓　武力上昇値↑　射程距離↓
浅井	SR	浅井長政	正義の進軍	効果範囲↑
朝倉	SR	朝倉景健	暗黒魔境	効果範囲↑
浅井	UC	磯野員昌	十一段崩し	武力と統率力の減少時間↓

戦国はみだし版

傾城舞踊はまだまだ現役!?：【R】諏訪姫本人の計略に加え、パーツとして主流となっていた「狙撃」持ち武将も弱体化したものの、結局のところ守りきれば勝てるのである。上記で解説した「狙撃」を有効に使える武将であれば、計略使用時はさほど変わらず戦うことが可能だ。戦術を立て直せば現バージョンも舞姫を守ることは十分に可能だぞ。

『戦国大戦』公式エリア大会を徹底サポート！

「阿修羅への道」ガイドブック鋭意製作中！

『戦国大戦』では初めてとなる、公式エリア大会「阿修羅への道」のDVD付きムックの発売が決定！　各エリアのベストマッチの収録はもちろん、見事エリアを制覇した主君に迫る、ムックならではの密度の濃いインタビューやデッキ解説なども収録予定だ。もちろん、本ムックだけの特別企画も鋭意製作中なのでお楽しみに！　そして、本ムックには特別付録として『戦国大戦』で使用可能なEX武将カードが付いてくる!!　現在はイラストのみの公開だが、次号ではその気になるスペックなどを公開するぞ。トッププレイヤーたちのテクニックや知識を凝縮した全プレイヤー必見の一冊をお楽しみに!!

発売日：2012年、価格：未定
特別付録：『戦国大戦』EXカード

EXカードのイラストを公開！

新規イラストのこのイラスト。カラーリングを見る限り織田家の武将のようだが!?　気になる詳細は次号で公開！



エンタープレイン×セガ共同プロジェクト

戦国大戦界 THE SENGOKU TAISEN WORLD

月に一度の『生祭』！ バラエティから攻略まで、『戦国大戦』を遊び尽くす！

本誌発売日と同じ11月30日に第一回目がスタートする戦国大戦界の新コンテンツ、「戦国大戦 生祭」。戦国大戦界でおなじみの出演者たちによる、エンタメコンテンツから攻略まで何でもアリのライブをニコニコ生放送でライブ配信だ！

アルカディア連動企画　生攻略！『戦国大戦』

我がアルカディア編集部ももちろん「戦国大戦生祭」に参加するぞ！　ここでは、アルカディアライターでもある「風のヒューイ」主君をはじめトッププランカーたちによる、その時にタイムリーではやっている、注目されているカードの対策や運用法などを解説、攻略していく。また、逆に残念ながら、武将カードランキングであまり見掛けない「隠れた逸材」をメインにしたデッキの紹介。さらにはアルカディア本誌と連動したQ&A講座など、さまざまな内容を配信予定だ！

「阿修羅への道」特設ページ

戦国大戦公式エリア大会「阿修羅への道」の大会リポートが戦国大戦界内の特設ページにて順次公開！　すべての試合動画はもちろん、デッキ情報なども公開。各エリア激闘の速報はココでチェック！

三国志大戦3『Ver3.59C3』変更点リスト

大戦シリーズの先駆け「三国志大戦3」にも調整が入ったのでチェックしよう！

勢力	Ver	レア	武将名	計略名	変更点1	変更点2
魏	3	SR	曹操	覇者の求心	範囲↑	
魏	3	SR	王異	暴勇の報い	範囲↑	
魏	3.1	R	荀攸	地勢の透察	効果時間↑	非属性武力上昇↑
魏	3.1	SR	張春華	氷の嘲笑	妨害効果時間↑	
魏	3.1	R	陳泰	若き血の滾り	効果時間↓	
魏	3.5	R	夏侯淵	全軍特攻	効果時間↑	
魏	3.5	C	孟達	癒遅の乱	回復量↓	
魏	3.5	R	夏侯惇	知勇一転	効果時間↓	範囲↓
魏	3.5	R	司馬師	愚者への反計	範囲↓	
魏	3.5	SR	卑弥呼	天照の神光	武力低下↓	
魏	3.59	UC	壱与	天照の神託	効果時間↑	
魏	3.59	UC	曹叡	明帝の勅命	効果時間↑	
魏	3.59	UC	賈充	英知の謀略	武力低下↓ ※知力により変動	
魏	3.59	SR	郭嘉	地天共鳴	効果時間↓	範囲↓
呉	3	R	孫権	若き王の手腕	効果時間↑	
呉	3	SR	孫堅	天啓の幻	武力上昇↑	
呉	3	R	周瑜	赤壁の大火	威力↑	範囲↓
呉	3	SR	甘寧	河賊の粘り	範囲↓	
呉	3.1	SR	孫権	人心の掌握	効果時間↑	非属性武力上昇↑
呉	3.1	SR	孫堅	我が屍を超えよ	武力上昇↓	
呉	3.5	R	陸遜	英魂の大号令	範囲↓	
呉	3.59	SR	孫尚香	人心の昇華	効果時間↓	
呉	3.59	R	凌統	旋略・痺矢双弓	麻痺矢速度減少率↓	
呉	3.59	SR	周瑜	天下二分の計	範囲↓	
呉	3.59	R	谷利	竜巻の弓術	効果時間↓	
呉	3.59	SR	孫堅	至高の大号令	範囲↓	特技による効果時間ボーナス↓
蜀	3	SR	劉備	劉備の大徳	効果時間↑	
蜀	3	R	劉備	桃園の誓い	効果時間↓	武力上昇↓
蜀	3	UC	黄忠	老当益壮	効果時間↓	
蜀	3	―	張飛など	挑発	効果時間↓	
蜀	3.1	UC	関索	天意の導き	効果時間↑※覚醒時	非属性武力上昇↑
蜀	3.1	R	関興	武神再臨	効果時間↑	
蜀	3.1	UC	陳到	精神統一	効果時間↑	
蜀	3.5	SR	姜維	寡兵の麒麟児	車輪半径↑	
蜀	3.1	UC	王桃	桃色吐息	効果時間↓	
蜀	3.1	C	蒋？	剛槍の伝授	武力上昇↓	
蜀	3.5	SR	劉備	五虎将の大号令	部隊復活時、 出現最前位置↓ ※自城寄りに調整	
蜀	3.59	SR	ホウ統	天人共鳴	効果時間↓	範囲↓
蜀	3.59	C	費イ	忠義の援兵	回復量↓	
蜀	2	UC	黄月英			
群雄	3	UC	陳宮	破滅的な献策	武力上昇↑	
群雄	3	UC	公孫賛	白馬陣	効果時間↑	
群雄	3	R	高順	陥陣営	壁攻城力↑	効果時間↓
群雄	3	―	胡車児など	完殺戦法	効果時間↓	
群雄	3	SR	董卓	暴虐なる覇道	城ダメージ↑	
群雄	3.5	R	高定	援弱の乱	回復量↓	
群雄	3.59	C	厳白虎	火事場の大車輪	車輪半径↑	
群雄	3.59	R	李儒	闇の取り立て	効果時間↑	
群雄	3.59	UC	李儒	洛陽の炎	威力↑	
群雄	3.59	R	呼厨泉	旋略・怪力強兵	旋略↑、武力上昇↑	旋略↓、効果時間↑
漢	3.1	R	田豊	戦乱の攻勢	効果時間↓	武力上昇↓
漢	3.1	R	袁紹	漢の大号令	効果時間↑	
漢	3.1	SR	華佗	神医	効果時間↑	
漢	3.1	UC	劉虞	決起の理	武力上昇↓	
漢	3.1	UC	武安国	戦功の荒稼ぎ	効果時間↓	
漢	3.1	R	盧植	憂国の戦計	妨害効果時間↓	
漢	3.5	R	関羽	復興の温杯	効果時間↑	
漢	3.5	SR	袁紹	逆境の大号令	範囲↓	
漢	3.59	―	張温など	復興戦法	効果時間↑	
漢	3.59	R	王允	憂国の提言	溜め時間延長	士気上昇↑
漢	3.59	SR	郭図	魔道開封	範囲↑	

戦国 はみだし版

三国志大戦トレーディングカード:今回のように定期的な調整や、ゲーム内イベントなど、今なお盛り上がり続ける『三国志大戦』。先日、この「三国志大戦」のトレーディングカード化が発表された。96ページからのニュースアナライズでも紹介しているので、こちらもチェックしてほしい。来月以降も続報が入り次第、情報をお届けしていく予定だ。

トッププレイヤーの極意に迫る！ 戦国対戦英雄譚

第四回：虎斗

『戦国大戦』序盤より上位に居続ける虎斗主君。そのスキルは他者と一線をおくレベルであり、ランカー内でも注目されている。そんな虎斗主君の『戦国大戦』ライフを紹介しよう！



虎斗
騎馬隊が多めのデッキを使うことが多い虎斗主君。一試合の突撃回数が勝負の決め手だ!

――『戦国大戦』以外ではどのようなゲームをプレイしていましたか？

虎斗　みなさんと同じく『三国志大戦』を主にプレイしてました。カードゲームは、マジック：ザ・ギャザリングやガンダム・ウォーなどのTCGから始めました。今度、『三国志大戦』がTCG化されるとのことなので、そちらも楽しみですね。あとはドリームキャストをよくやってましたよ。『セガガガ』とか（笑）。

―― IC名の由来について教えてください。

虎斗　『三国志大戦』のころに「龍都（リュート）」さんという君主と仲がよかったんです。そこで、龍には虎だろうと思い、まずは「虎」という文字を入れることを決め、「龍都」さん同じく楽器つながりで「琴」→「虎斗（こと）」という主君名にしました。

――『戦国大戦』をはじめるきっかけについてお聞かせください。

虎斗　それまでは、『三国志大戦』をかなりプレイしていたのですが、新しく始まる『戦国大戦』ではさらに新しい要素が含まれているという点で始めました。タッチアクションによる忙しさがこのゲームの魅力だと思います（笑）。

――『戦国大戦』が稼動してだいぶ経過しましたが、現状はいかがですか？

虎斗　ここ最近は、『三国志大戦』のうまいプレイヤーたちが、ぞくぞくと『戦国大戦』に参戦してきているので、すごく面白いです。ライバルがどんどん増えてやる気が増します！　その中でも仁義無き青井主君の活躍はすごいですよね。

――今、注目している主君はだれですか？

虎斗　魔法のランプさんが同い年なのでランキングも近いし、意識しちゃいますね。

――これから使ってみたいカードはありますか？

虎斗　鉄砲隊全般を使ってみたいです。基本的に槍騎馬メインのデッキなので、あまり鉄砲隊のセンスが無くて（笑）。なので、騎馬隊と鉄砲隊のデッキを煮詰めていきたいです。けど、実戦で鉄砲隊を練習するとすぐ、負けちゃいそうですが（笑）。

――デッキ構築の際に、自分なりに意識していることなどはありますか？

虎斗　高コストの騎馬隊を入れたデッキを使うことが多いので、まずはメインの騎馬隊を決め、そこにさらに騎馬隊を加えます。あとは、あまった枠にスペックのいい槍足軽を入れていくといった流れで決めることが多いですね。

――戦国大戦を始めたばかりのプレイヤーさんに向けて一言、アドバイスをお願いします。

虎斗　最初はプレイに関して難しいと思うことが多いと思います。しかし、難しいからこそ騎馬二枚に挑戦したり、難しいからこそ新たなるデッキに挑戦できる楽しみを見つけてほしいですね。

――虎斗さんがこれからの『戦国大戦』に期待したいことがありましたら教えてください。

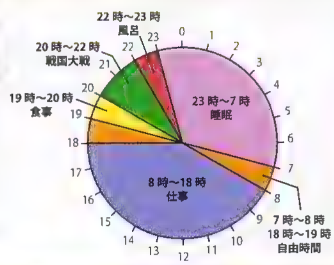
虎斗　できれば追加カードを早く出していただけるとうれしいです（笑）。特に伊達政宗を早く使ってみたいです。あまり戦国時代に詳しくはありませんが、ご当地武将は使ってみたいですね。

――それでは、最後に本誌読者に向けて一言お願いします。

虎斗　これからも騎馬隊をメインに使っていきますのでこれからもよろしくおねがいします！

虎斗主君人物像

基本的に規則正しい生活を送る虎斗主君。仕事をこなし、しっかり睡眠をとっている。『戦国大戦』界では珍しい真面目!?　なプレイヤーで、ほかのプレイヤーからの人気も高い。上位陣がよくプレイしているこの時間で主にプレイしているにも関わらず、すばらしい勝率を出しているところからも、相当な実力を感じることができる。



虎斗プロフィール

年齢………………25歳
血液型……………O型
ホームゲーセン …ゲームパンク泉
趣味………………戦国大戦
好きな食べ物……からあげ
嫌いな物…………虫
好きなカード ……【SR】真田幸隆
苦手なカード ……【R】森長可

虎斗直伝 瀬田旗デッキの極意

Ver1.1で追加された【SR2】武田信玄を使用している虎斗主君。騎馬3デッキという異彩を放つ、取り扱い説明書必須なオリジナルデッキの極意を教えていただこう!

武家	兵種	武将名	武	統	特技
武田	騎馬隊	武田信玄	8	12	城 魅
武田	騎馬隊	木曾義昌	6	4	－
武田	騎馬隊	里美	5	4	魅
武田	槍足軽	黄梅院	2	3	魅
武田	槍足軽	三条夫人	2	4	魅
武田	槍足軽	大熊朝秀	3	4	－

虎斗的デッキ採用理由

【SS】武田信玄　武力計略要員ですね
【C】木曾義昌　ダメージソース2です
【C】里美　ダメージソース3です
【UC】黄梅院　計略が強いですね
【C】三条夫人　魅力要員です
【C】大熊朝秀　武力の底上げで採用しました

極意 壱　瀬田に旗を立てる前の下地作りはしっかりと！

武力、兵力ともに低いデッキとなるので計略を使用する前に乱戦で撤退してしまうこともあります。【SR2】武田信玄は計略を使用するギリギリまで武力要員として機能させましょう。計略使用後は【UC】黄梅院の「挑発」と【C】木曾義昌の「轟駆け」の二択になります。基本的に「瀬田に旗を」を4回使用することをメインにしているのであくまで派生として考えてください。騎馬2によるマウント状態の破壊力は病み付きですよ！

極意 弐　騎馬1メタに負けないための瀬田デッキ！

基本的な「瀬田に旗を」デッキは【SR】山本勘助や【UC】関口氏広などの妨害系計略にかなり相性が悪いです。しかし、ここで相性がでてしまうと勝てるデッキが減ってしまいます。そのための騎馬3なのです。片方が妨害されてももう片方が戦闘すればカバーしやすいですからね。

極意 参　立ち回りを覚えて勝ちへの道を開こう！

序盤は柵や櫓の破壊、兵力管理に重点をおきます。武力、兵力が心許ないので序盤は慎重に攻めましょう。こちらの引き際に相手が攻めてきたら「瀬田に旗を」で迎え撃ち、攻城までいければ完璧です。中盤の騎馬2による被迎撃が不安なようだったら騎馬隊一枚は前に出し突撃の壁として使いましょう。兵力がやや減ったら後ろで突撃していた騎馬隊と交代し、突撃役に切り替えるのです。これが安定した騎馬2の攻めです。終盤は信玄の統率力を活かし、相手のラインを下げさせ、「瀬田に旗を」や「挑発」で相手を乱していきましょう。リードが取れていない場合は「瀬田に旗を」からの「挑発」コンボで虎口と壁攻城を狙って勝負に出ましょう！

LoV気鋭の若手プレイヤー「Zero」が今何を感じているか?

Zero × fan114

すごい勢いでうまくなっている若手プレイヤーがいる。そんな話を聞いてから間もなく、そのプレイヤーは頭角を現し始めた。彼の名は「Zero」。今月は、プレイヤーから開発者となった「fan114」と一緒に、「Zero」を掘り下げてみたい。

謎のプレイヤー「Zero」の正体を暴いていく

――Zeroにとって『LoV』の魅力とは?

Zero んー、簡潔に表現するのは難しいですね(笑)。

――では、ほかのタイトルではなく、『LoV』を選んだ理由は?

Zero 友達が遊んでいたカードゲームの中で、使い魔が面白そうだったのと、カードのデザインもいいなと思ったんですよ。

fan114 それは世界観的にも好きだったってことかな?

Zero そうですね。

――サッカー経験者だから『WCCF』を選びそうな気がするけど? (※P64プロフィール参照)

Zero 一人で遊び始める気にはなれなくて、まず友達が遊んでいるゲームの中から選んだんです。

――実際に初めて遊んでみた感想は?

Zero めっちゃ難しかったですね。カードはうまく動かせないし、それをレバーと一緒に操作するなんて無理でした。

――全国対戦はいつごろからやり始めた?

Zero 最初からいきなり全国対戦でした。

fan114 やっぱり負けた?

Zero 10連敗ぐらいしましたよ。

fan114 そうか、『LoV1』の後期から始めたんだもんね。そこで嫌にはならなかったの?

Zero ならなかったですね。

fan114 逆にゲームをまだ理解してなかったからってことかな?

Zero そうですね。しょうがないな、という感じはありました。

fan114 普通は負けると、「つまんねえ!」みたいな考えになりそうなものだけど、そうはならなかったんだ。じゃあ、そのころは強くなりたいという考えもまだ持っていなかった?

Zero 全然無かったです。ただカードを動かして遊ぶゲームなんだ、みたいに漠然と遊んでましたよ。

――そこからガチっとハマったきっかけは?

Zero いろいろな人たちと知り合ったことの影響が大きいですね。

fan114 そのころ遊んでいた場所はどこなの?

Zero 中野ですね。モナコ中野店。

fan114 じゃあ、それが一番最初のホームゲーセンで、一番最初のゲームセンター仲間だ(笑)。

Zero そうですね。

――ゲーセンで知り合いができるという意味は大きいですよね。

fan114 本当にそうですよね。僕も知り合いができなかったら、『三国志大戦』をあそこまで遊んでいなかったと思いますね。

――そういったゲーセン環境になっていくことで、上を目指すようにもなっていった?

Zero いや、そのころはまだそこまで上を目指してはいませんでしたよ。

fan114 強くなろうと意識をしたり、勝ちたいという欲求がすごく強くなってきたきっかけはあるの?

Zero 遊んでいるうちにランカーにも勝てるようになってきて、だんだん楽しくなってきたんですよ。

fan114 やっぱりランカーに勝つとうれしかったんだ? (笑)。

Zero 初めてランカーに勝てたときは、やばかったですよ(笑)。

fan114 どや! と(笑)。

――その当時、勝ってうれしかったランカーは?

Zero 有名どころだと、「ADL」や、「D.C.」ですね(※1/※2)。ランカーに勝てないまでも、いい勝負ができたりするだけでも楽しかったです。

――開発から見た「Zero」像は?

fan114 『Re:2』から出てきた超新星といった感じで、皆さんがお持ちのイメージと同じだと思いますよ。先の大会での優勝もあって話題性があり、何より有無を言わさぬ強さを持っている。そこへ「Zeroといえば神族」といった象徴を持ち合わせていることで、スター性がありますよね。

――注目しているプレイヤーや、ライバルは?

Zero ライバルは「カヲル」(※3)ですね。

fan114 「カヲル」もライバルは「Zero」とか言ってなかったけ(笑)? じゃあ、注目プレイヤーは? 最近当たって、気になったプレイヤーとか。

Zero 「内藤ホライゾン(笑)」(※4)ですね。以前はそういった印象は無かったんですが、最近すごくうまいんですよ。

fan114 自分よりうまいと思うプレイヤーはいる?

Zero 「カヲル」は自分よりうまいと思いますよ。

fan114 つまらない答えだなー(笑)。そこは「いません」って言ってほしかったな。

Zero (笑)。あとは、いろんなデッキを使えて、器用だと思うプレイヤーはいますよ。「マキャベリ」(※5)とか独自のデッキで勝っているというのはすごいですよね。

fan114 確かに彼はデッキを固定しないよね。いろいろと使っている。

Zero そういった意味だと、fanさんも同じですね。

fan114 そんなこと言わなくてもいいんだよ(笑)!

Zero いやいや、マジで(笑)。

――fan114も、このゲームってこんなこともできるのか、といったデッキを実戦に投入するよね。

fan114 面白いと思うから使っているだけです。単に物好きなだけですよ(笑)。

――苦手な種族や負けたくないって種族はある?

Zero 負けたくないという意味で魔種ですね。

fan114 そういう人多いよね(笑)。

Zero 魔種を使えば勝てる、ってわけではないですけれど、勝ち筋がお手軽ですよね。だから負けたくない(笑)。人獣よりも魔種に勝ちたいですね。



◎(※1) ADL 第二回公式大会優勝者。若手人獣使いの雄。エクセレントといえば「ADL」と言われるほど戦闘での強さを誇る。
◎(※2) D.C. 第三回公式大会優勝者。魔種をメインに活躍中のトッププレイヤー。全国大会の常連プレイヤーの一人。
◎(※3) カヲル 『LoV1』後期から台頭し、『2』になってからは『Re:2』になる少し前までトップを走り続けたプレイヤー。スキルが[illegible]
◎(※4) 内藤ホライゾン(笑) 人獣を使って複数回リプレイにも登場しているプレイヤーで、7割オーバーと高い勝率を誇る。
◎(※5) マキャベリ [illegible]

Zero PROFILE
「LORD of VERMILION Ⅱ OVER the LORD ALLSTAR TOURNAMENT」優勝。全国通算ランキングでも上位に位置する、若手ランカー。

神族以外はしっくりときませんでした

「Zero」は、現在の『Re:2』をどう受け止めているのか?

――『LoV Ⅱ』から『Re:2』の変化で受けた印象は?

Zero はじめは降魔をどう使えばいいのかが全然分からなくて困ったんですが、理解するにしたがって面白くなっていきましたね。

fan114 どういう点が分からなかった?

Zero いつ召喚していいのかが分からなかったし、降魔のほうがいいのかどうかも分からなかった。周囲にもUSのほうがいいんじゃないかと言う人も多かったんですが、今はほぼ降魔ですね。

――降魔の使い方が分かってきたのはいつごろ?

Zero しっくりくるデッキが決まってからですね。最初はデッキが決まらなかったので、降魔との組み合わせや、使い方が固定されなくて大変でした。

fan114 システム自体はどう感じたんだろう。前のほうが良かったりした?

Zero いや、僕は降魔があった方が楽しいです。『Re:2』になってからの新仕様は面白いですよ。

――苦手な降魔はいる?

Zero [～静謐の担い手～]ですね。相手のデッキと噛み合っているからというのもあるんですけど。あとは[～覆滅の炎～]。

fan114 これ、両方魔種のことじゃないのか(笑)。

Zero そうです(笑)。

――『Re:2』で種族やデッキを変えようと思った?

Zero 試してはみたんですけれど、神族以外はしっくりときませんでしたね。

fan114 Ver2.03になってからはいろいろ試しているようだけど?

Zero [セラの天使]の弱体化が痛くて……。今は人獣に手を出してます。

――天珠システムについては、どんな印象?

Zero (fan114の顔色をうかがいつつ)……う～ん。

fan114 大丈夫だよ。本音、本音(笑)。

Zero いや、面白いんですか、最初のころはマッチングされないことが多かったのが不満ですね。

fan114 「Zero」の領域にいるプレイヤー、覇王～皇帝クラス(天珠30以上)がまだ少ないから、強いプレイヤーならではの悩みですね。でも、ありがたいことに皆様に遊んでいただいているので、当初よりはだいぶマッチングしやすくなってきたと思います。

Zero そうですね。

fan114 その点以外だと、前の称号システムと比べてどう?

Zero 以前は勝率がそこまで高くなくても、プレイ回数が多ければ自然と上がってしまうので、そういう意味でマッチングが幅広かったんですけど、今はプレイヤーの実力に近い相手とマッチングしやすくなっているので楽しいですよ。

――そのあたりは開発側としては狙い通り?

fan114 そうですね。勝てない人でも、実力相応でない位置まで押し上げられてしまうことと、惰性でプレイしてしまうことが問題点だったんですが、敗北のリスクを増やし、以前よりも厳しくしつつ、天珠の数を稼ぐという近い目標を設定することで、両点を解消できればなと。その点をプレイヤーが良しとして受け入れてくれているのであればうれしいですね。

Zero 以前は称号20になってからは目標が無くなっていたし、上は果てしなく先へ行っていて抜けなかったけど、天珠システムは後発組にも追い越せるチャンスがあるから、やりがいがありますね。

――こんな使い魔が欲しい、といった願望は?

Zero んー。[アリス]が神族にいたら面白そうですよね。[ポポイ]と組ませて……。

fan114 [ポポイ]で消える意味ある? ATKアップ?

Zero いや、もうグチャグチャと(笑)。

fan114 (笑)。じゃあ、コスト下げちゃってもいいよ。自分が欲しい使い魔なんだから。25コスの[アリス]とか(笑)。

Zero おお。じゃあ、25……15コスで。15コスはやりすぎかもしれませんが。

fan114 15コスってどうだろう。強いかなあ。すぐにやられちゃわない?

Zero いや、でもウェイト的に特殊技が回せるようになるから強いかなと。

fan114 なるほど、15コスの[アリス]。

Zero 神族だと、15、25コスにもっと使えるカードが欲しいですね。今は10、20、30コスに偏っちゃってる。

fan114 15、25コスでどんな使い魔が欲しいの? 神族でここのパーツが足りない、みたいなもの。

Zero 雷属性ですね。[蒼の継承者ノエル]とか欲しいです。雷ピンダメ。

fan114 4速いないもんね。4速20コスの雷ピンダメか。その場合、ポポイ抜くの?

Zero 海種対策のために[ポポイ]は抜きますよ。20コスの雷ピンダメ+[エルフ]の30コスにしたい。

fan114 じゃあ、10コス撃ピンダメはいらない?

Zero それ、めっちゃ欲しいですよ(笑)。

fan114 やっぱ欲しいんだ(笑)。10コス撃ピンダメが追加されたら、どういう構成にするの?

Zero 実際使ってみないとわからないですが、主人公の撃武器を外しますね。

fan114 使い魔で解決するのか。どうするの?

Zero [レナス]を使うかな。あと10コスをもう一枚、複数がいないと勝てない気がしますね。

fan114 お、何、どういうこと? 撃に40(笑)?

Zero [やまたのおろち]を入れて撃使い魔を三体。

fan114 なるほどね。ていうか、15コスと25コスって言ってたのに、20コスの話になってるけど(笑)。15コスは何が欲しいの?

Zero どれも欲しいんですけどね……雷……撃……意外と光も……。

fan114 (笑)。魔種は40コス積むとして、ほかの属性で20+15コスあたりで解決したいってことかな。

Zero そうですね。そして25コス一枚でどこか一つの種族をやれるカードが欲しいですね。あとは主人公でもうひと種族と、プラス降魔で。

fan114 神族の25コス1枚で一種族って、けっこうつらいよね。

Zero かなりつらいですね。

fan114 [草薙京]は理想的ではない?

Zero いいカードですが、相手が人獣だと厳しいです。

fan114 光とか雷だったらよかったのかな?

Zero あー、雷なら全然OKですね。

fan114 なるほど。魔種と人獣は25コスじゃ止められないから、それ以外の種族に対して解決できる25コスが欲しいのか。でも、[草薙京]の雷版で海種は解決するの?

Zero うーん。技はダメージ系が理想ですけど、ピンダメの方がいいですね。デッキ構成にもよりますけど、基本ピンダメで一体落として、[セラの天使]で居残るというのが理想なので。

fan114 そうか。ほかには?

Zero あー、あと雷属性の[真紅の死神　ラグナ]が神族にいたらやばいですね。

fan114 確かに、雷属性の[真紅の死神　ラグナ]が神族にいたら対海種戦は解決しそうだね。雷属性[真紅の死神　ラグナ]か……。

Zero めっちゃ強いですよ。そこに[セラの天使]もいて。あとは[フェアリー]が欲しいですね。

fan114 神族に3速の[フェアリー]が来たとして、入れるの?

Zero 神族の[フェアリー]は4速で(笑)。でも、3速でも使うんじゃないですかね? あれ? うーん……でも……。

fan114 「でも……」だよね(笑)。神族は戦闘のやりかたが魔種とは違って敵をせん滅させることを目的には動かないからね。

Zero 確かにそうですね。

fan114 まとめると、神族のカードプールの中に、海種と不死のどちらかをやれる25コス以下の使い魔がもう少し欲しいと。

Zero あと、今の神族は降魔との組み合わせがあまり良くないのも厳しい点ですかね。

――降魔のバリエーションが増えれば解決する?

Zero ええ。攻撃系の降魔で噛み合わせのいいものが欲しいです。

fan114 [～嘆きの竜皇～]の別属性版?

Zero そうですね。さすがに使いたくても神族で闇属性を使うのは抵抗があるじゃないですか。

fan114 何属性がいいの?

Zero 撃が理想ですね(笑)。



PROFILE fan114

Zeroが優勝した『LORD of VERMILION Ⅱ OVER the LORD ALLSTAR TOURNAMENT』と併催された「fan festival 2」にて、開発入りが電撃発表された元プレイヤー。さまざまなデッキを使いこなすオールラウンダー。

うまくなるために「Zero」の提言

――妄想話はこれぐらいにして、現環境の種族バランスはどう考えている?

fan114 実際は流行デッキの中での種族バランスになるとは思うんだけれど、どんな順番になる?

Zero 魔種と人獣が同率一位ですね。三番手が海種で、次点で不死。そして最後が神族。

fan114 最下位なので、もうちょっと神族に変化がほしいと。さっきの妄想話(笑)の時に、大方答えは出てるとは思うんだけど、改めて今神族が厳しい理由は何だと思う?

Zero 対応できない種族が一つ出てくることですね。属性を考えた上で全部平均的にデッキを組むと、全種族に対して不利になってしまう。

fan114 今現在、魔種や人獣の流行デッキだと、どこかの種族を25コスで解決するか、綺麗に30コスずつ積んで解決してるよね? 海種や不死もなんだかんだで属性バランスを綺麗に積んで勝てる構成が作れている。神族は同様の条件で解決できる種族が少ないことがしんどいってことかな?

Zero そうですね、30コスずつ積んでも解決しない。

fan114 今までだと[セラの天使]のみや[ポポイ]のみで頑張れば何とかなったのが、今の環境では難しい。だからデッキが組みづらいし、完成もしない。今の環境だと人獣、魔種、不死はほぼ闇を30コス以上積んでいて、海種も[フォルネウス]の25コスか闇主人公。

Zero 相手が闇を多く積んでいるので、こちらも半端なコストじゃ勝てないんですよね。

fan114 ほぼ確定で闇を30コス以上積む種族が3種族あって、うち2種族が35コスプラス降魔とか40コスとか。一番層が薄くても海種の闇主人公か[フォルネウス]。そこが一応マシだけど、楽ではない。そんな環境だから、もう少し神族にパーツが欲しいと。

Zero 後は単純に[セラの天使]の弱体化が一番厳しいですね。これまで自分の神族デッキの変遷を振り返ってみても、ほぼ[セラの天使]は入っていましたから。あとはサポートスキルの差がどうしても出てしまうんですよ。ノーマルレジストでも別にいいんですが、神族には、デッキに入れたい使い魔でサポートスキルを持っている使い魔がいないんです。持っていても複スマとか(笑)。

fan114 なるほど(笑)。現状だと、サポートスキルはちょっとやりすぎなんじゃないの? と。特にWレジストなのかな?

Zero ええ。特に魔種のWレジストがキツイです。魔種に対しての-15は影響が大きいですよね。

fan114 しかと意見を頂きました(笑)。

――Zeroから見た、ほかのプレイヤーがよくやってしまいがちな負けパターンとは?

Zero 割り合いの下手な人が多い気がしますね。

fan114 定石の部分だね。

Zero あとは降魔召喚のタイミング。僕の中では、戦闘中に競った状態で降魔を出して突破して居残り、リードを取るっていうことが大事だと思っているんです。ですが、帰り際に降魔を出して巨大化の恩恵を捨てている人をよく見掛けるんですよね。

fan114 確かに、降魔で敵の弱点を突いていない場合、チャンスをものにするといった降魔の使い方をする人は少ないかもしれないね。降魔召喚を意識して、意図的にそういう状況を作り出すことも大事だよね。

――ほかには?

Zero 魔種と人獣にはサーチをあげちゃいけないってことを理解していない人も多いですね。

fan114 戦闘や立ち回りでかなり不利になっちゃうからね。安易な戦闘放棄や、修復ロスは無くさないとね。要は面倒くさがらないようにってことかな?

Zero そうですね。安易に割り合いに持ち込んで石を捨てちゃう人とかもよくいますよね。ほかにも、相手のデッキや状況に応じて、いろいろと考えていきたいですね。特殊技も溜まったから撃つのではなく、使うタイミングを見極めたい。次の相手パーティのことを考えたら温存しておいたほうがいい場合も多いですよね。

――初心者へのアドバイスとしては、どのようなことが挙げられる?

Zero まずは陣形を覚えることですね。カードの位置を変えるだけで安心していたらダメです。レバー操作もして、実際の画面と盤面に配置してあるカードの位置取りを即座に判断して、リンクさせないといけませんから。まずは、レバーとカードを動かして、カードと盤面の関係性を覚えることが必要ですね。あとはスマッシュを意識するよりも陣形に注意を払う方がいいですね。頑張ってスマッシュを撃ったところで、自分の陣形が壊滅していたら意味が無いですからね。

fan114 それと、うまい人は、ちゃんと縦にラインを割ってくるよね。カードを横に配置すればいいかなと思う人が多いと思いますが、ちゃんと縦軸も使わないとダメなんですよね。

Zero 横は当たりますもんね、斜めから。

fan114 さらに「Zero」クラスになってくると、縦のラインを使って前衛・後衛に分けた陣形を敷いて、こちらの攻撃が「Zero」側の前衛にHITした瞬間を見計らって、後衛がこちらの前衛に攻撃を仕掛けてきたりしますからね(笑)。複数攻撃にしても基本一体～二体しか攻撃範囲には入れさせてくれない。二体入ったらラッキーって感じですよ。三体なんか入るわけがない(笑)。

――この場を通して、ほかのプレイヤーに対して言っておきたいことは?

fan114 マッチングしたらよろしくお願いします、とかいうのは無しだよ。俺のところまで早く上がって来い、みたいなのがいいな(笑)。

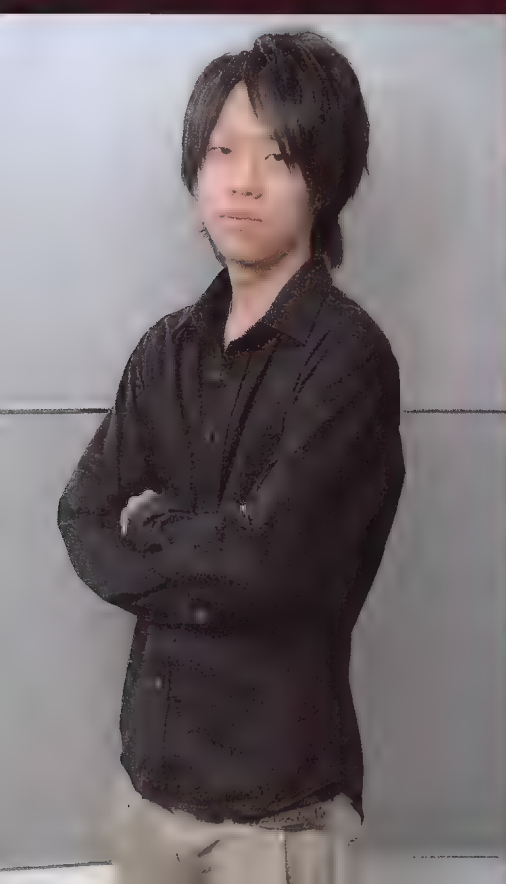
Zero (苦笑)。でも、大勢の人が上がってきてほしいというのはありますよ。

fan114 お、本音が出たね(笑)。

Zero そして、もっと僕を楽しませてほしいです。

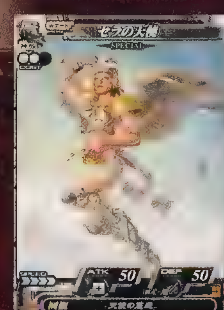
fan114 カッコイイなおい～(笑)!

(敬称略/2011年11月 編集部にて)



Zeroパーソナルデータ

プレイヤーネーム	ZERO(ゼロ)
プレイヤーネームの由来	プレイヤーネームを考えていた時に「ファンタ ZERO」を飲んでいたから
ホームゲーセン	ゲームプラザ GAO 歌舞伎町店(新宿で『LoV』といえばこの店! と、その名を挙げる者も多く、強豪プレイヤーの集まるメッカ)
LoV プレイのきっかけ	友達が遊んでいたから(LoV プレイ前はあまりゲーセンへは行っていない)
一日の平均プレイ数	最近は少なめだが、やるときは 20 回ぐらい(MAX だと 50 回程度)
プレイする時間帯	学校があるので、平日は夕方以降。休日はそのときどきで違う
好きな種族	神族(一番最初に使った種族だから)
好きな使い魔	[セラの天使](元ネタの「M:tG」は知らないが、愛着がある)
嫌いな種族	魔種(闇が多く、号令もあるから)
嫌いな使い魔	[ラグナ](闇魔種で死滅させにくいから)
好きな降魔	[～蒼天の守護龍～]
初レア	[ニーズヘッグ](初代)
好きな SP カード	SP[アテナ]



Zeroといえば[セラの天使]。「ALLSTAR TOURNAMENT」では[SPセラの天使]を巧みに操ったプレイを披露。本誌No.138号の付録DVDに収録されているので必見!

デッキの好み	回復型(交戦後に居座れるから)
使ってみたいデッキ	海種の 5 枚型(回復型だから)
年齢	17 歳(高校 2 年生)
趣味	サッカー(現在のポジションは MF、中学までは地元のサッカークラブに所属)
好きなタイプの芸能人	北川景子(名前が挙がった瞬間、fan114 とがっちり握手 w)

主人公を駆使したデッキ作りとは?

LORD of VERMILION Re:2
ロードオブヴァーミリオンRe:2

LORD of VERMILION Re:2
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー+3ボタン+トレーディングカード
■稼働日：稼働中(2011年10月18日VerR.2.04)
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

ハンディキャップマッチの調整により、主人公への信頼度はぐっと増した。そこで、今月は主人公を軸にしたデッキの作り方を紹介していく!

Text:age

パーティの属性を二分割!

すべての属性を備えるパーティを二組用意しよう!

主人公が常に出撃するという特徴を生かし、ほかの使い魔を主人公と異なった属性で固め、戦闘時にすべての属性がパーティにそろうように調整することで、パーティの入れ替えなどを簡単にすることもできる。例えば、コスト編成を25・15・15・15・10・10として、コスト25・10・10と15×3のパーティで三属性がそろうように編成する。こうすることで、この二つのパーティでデッキの回転率を上げるのだ。

このデッキの作成と運用のポイントは、コスト10の使い魔に、弱体系や強化系など、開幕戦をしのぎやすい特殊技を入れること。そして、突破が難しそうなときは回転率を上げるためにも主人公を盾にせず、使い魔を犠牲にして回転率のアップを目指す。この運用を繰り返すことでチャンスを待ち、先制してストーンを割るか、突破できるシーンを作るのだ。

メリット	◎パーティを二種に分けて固定することで入れ替えが楽になる ◎被エクセレント時の建て直しが容易 ◎回転力の大幅なアップによりチャンスを創造しやすい
デメリット	×種族によってはデッキが成立しづらい

サンプルデッキ①:人獣



1st	[ネフィリム]、[ヴィゾフニル]、[源義経]
2nd	[バーサーカー]、[パラディン]、[ステラ]

[ネフィリム]は、開幕をしのぐ自信があれば[那須与一]でもいい。開幕は[源義経]を含めた低コストのパーティでしのぎ、2ndパーティのフルコンボで突破を狙う。1stパーティーの戦闘は、特殊技ゲージがたまるのを待って仕掛けたい。

サンプルデッキ②:魔種



1st	[ラグナ]、[【悪戯】フェアリー]、[フォールンエンジェル]
2nd	[サキュバス]、[エーコ]、[リリス]

魔種の代表的なデッキの一つ。[真紅の死神　ラグナ]を軸にコスト10で固めたパーティとそれ以外で、どちらも強力な特殊技をそろえて戦闘面を強化した形。序盤はその回転力を生かしてひたすら痛み分けでもOKで、終盤、ラグナの特殊技レベルを上げてから勝負を仕掛けたい。

属性を均等に配分

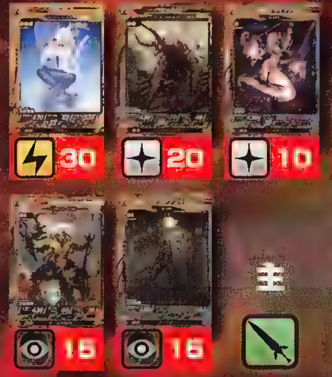
降魔選択の幅を広げよう!

使い魔のコスト編成を、30・20・15・15・10、あるいは、30・20・20・10・10にして、上記同様主人公のみを特定の属性にして、コスト30ずつに属性を綺麗に配分することで、どの種族とも均等に戦えるようにすることで、降魔を好きな属性に割り振ることができるのだ。

この均等型だと、デッキ構成によっては属性が薄く感じる部分も出てくるが、降魔の召喚前でもいろいろなデッキと渡り合え、また、流行やマッチングの傾向によって柔軟に降魔を変更することが可能なのが強み。逆に、選んだ降魔の読みが外れても、大きく崩れることも少なく、[サクリファイス]系のUSでチャンスが作れる。主人公の強さに不安があるなら、その属性を降魔でカバーしてもいい。

このデッキパターン作成時のポイントはなるべく強化系など直接戦闘向きの特殊技を意識してそろえること。属性を均等に配分しているがために、降魔を割り振っている属性が弱点の相手以外、どの種族にも大きく有利が付くことは少ない。そのため、戦闘で活躍できない使い魔を入れているとどうしても押し込まれる可能性が高くなるのだ。

サンプルデッキ③:人獣



1stパーティは、サーチへの揺さぶりをかけつつ特殊技がたまるまでは戦闘を控えたい。差し替え候補の使い魔としては、速度重視で[【魔導】ウィッチ]を[ヴィゾフニル]や[【奔放】アリス]などに、[アークエンジェルEV]は[シーサー]に変更する形でもOK。対魔種と特殊技の相性を考慮すると降魔は[～背徳の騎士～]が安定だが、防御系の特殊技を使う降魔を選択してもいいだろう。

デッキレシピ
[ヤ・シュトラ]、[ベヒーモス]、[【魔導】ウィッチ]、[源義経]、[アークエンジェルEV]、主人公:撃

サンプルデッキ④:神族



開幕をコスト10入りのパーティでしのぎ、2ndパーティで突破を狙うデッキ構成。前ページの対談でも話題が挙がっていたように、魔種／人獣が30コスだと神族は薄く感じるか?　降魔は現在の流行に合わせるなら、撃属性か炎属性のものをチョイスするといいだろう。[スサノオ]の特殊技を生かすためにも単数攻撃タイプにしたいが、強化された[～覆滅の炎～]を採用しても面白い。

デッキレシピ
[スサノオ]、[ポポイ]、[エルフ]、[レナス]、[やまたのおろち]、主人公:炎

メリット	デメリット
◎どの種族と当たっても平均的に戦える	×降魔の属性が弱点の種族以外は有利になりづらい

Re:2の

今月は『REFLEC BEAT limelight』&『DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX』の新作紹介&開発者インタビューを掲載。BEMANI関連のプレゼントも見逃すな!!

REFLEC BEAT limelight

『REFLEC BEAT』の新作がついに登場。今月は新要素の紹介をはじめ、DJ YOSHITAKA&Qrispy Joyboxのインタビューを掲載。

REFLEC BEAT limelight
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：対戦型音楽ゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：稼働中(11月16日)
■使用基板：—

Welcome to limelight World!!

イメージカラーにライムグリーンを起用し、前作のスタイリッシュな雰囲気からポップな印象へと変化を遂げた『REFLEC BEAT』シリーズ最新作『REFLEC BEAT limelight』。新感覚対戦型音楽ゲームと銘打つ本作の魅力は、だれでも手軽に音楽を楽しみながら対戦できること。対戦型と聞くとルールが難しそうと思いそうだが、操作方法は楽曲のリズムに合わせてオブジェクトをタッチしたり弾くだけといたってシンプル。これからBEMANIシリーズを始めたいプレイヤーにもオススメだ。具体的なルールは右記の画像を参照にしてほしい。今回は特に今作から追加した新機能中心に紹介していこう。



ゲーム操作はすべてタッチパネルのみといたってシンプル。ゲームのチュートリアルをはじめ、わからないことがあればイメージキャラクターのパステルくんが教えてくれるぞ。



本作はオブジェクトをタッチしたときのショット音やゲームプレイ画面などのカスタマイズが可能。新しいカスタマイズアイテムも追加されていくので、自分好みの『REFLEC BEAT』を作ってみよう。



縦横無尽に飛び回るオブジェクトが画面手前側のライン❶に重なりそうになったらタッチしよう。2TOPオブジェクトという緑色のオブジェクトは画面真ん中よりやや下にある、端の❷に降ってくるので注意が必要だ。

新機能多数搭載! 新生『REFLEC BEAT』の魅力を紹介

ゲーム性に変更アリ!

基本的な操作方法に変化は無いが、一部、今作から新たにルールが加えられている。まず一つは、クリアゲージシステムの導入。これはオブジェクトをどれだけ触れたかを測っており、70%以上に到達できていれば、スコアは関係無しにクリアとなる。次に3TOPオブジェクトの追加だ。楽曲をHARDモードでプレイすると、2TOPオブジェクトの間に一つ、オブジェクトを押す場所が増えるのだ。これをうまくさばくことが上級者への第一歩だぞ。



スコアとは関係無く、画面中央のクリアゲージが70を超えると楽曲クリアとなり、次の曲がプレイできる。また、これにより、ジャストリフレクゲージの初期位置が変更になった。



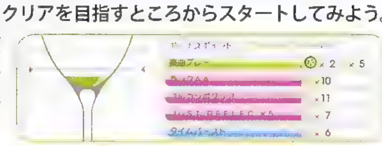
3TOPオブジェクトで対戦がさらに加熱!! HARDモードでは、前作の曲も、3TOPオブジェクトが適用されているので、今までと違ったスキルが求められるぞ。

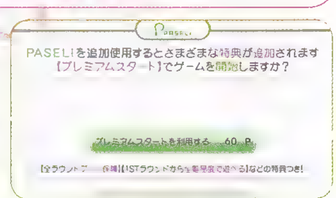


今作はゲーム終了時に経験値の代わりにライムを獲得できる。これをグラスなどに注ぐことで、隠し曲を解禁できるのだ。

PASELIでプレイすればライムの数もUP!?

楽曲解禁などに必要な「ライム」は、ゲーム終了時に獲得でき、プレイ内容や選曲した楽曲などでボーナスが付加される。ボーナスの詳細はまだ明かされないが、楽曲の系統や難度、クリア時のランクなどが関係していると予想される。まずは『REFLEC BEAT limelight』を楽しむべく、全曲クリアを目指すところからスタートしてみよう。そして、ゲームに慣れてきたらスコアを狙い高ランク取得を目指してみよう。

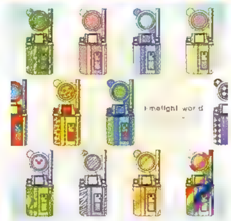




PASELIを使った【プレミアムスタート】は全楽曲が保障される。また、プレミアムバーストと呼ばれるボーナスも付き、普通に遊ぶよりもライムが多くもらえるのだ。

ライセンス曲からKONAMIオリジナルまでバラエティ溢れた新曲がいっぱい!!

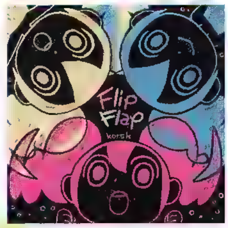
『REFLEC BEAT』シリーズといえばKONAMIオリジナルをはじめ、有名なライセンス曲など、幅広いジャンルの楽曲が収録されているのも魅力の一つ。今作もL.E.D.やDJ YOSHITAKAなどが所属するbeatnation Recordsの面々や、BEMANIシリーズで活躍するコンポーザーの新曲が盛りだくさん!! ライセンス曲では「capsule」などのクラブサウンドや、人気アニメ主題歌なども収録されているぞ。



limelight world ／ DJ YOSHITAKA feat.DWP



Twinkle Wonderland ／ Qrispy Joybox feat.Sana



Flip Flap ／ kors k



UNLIMITED FIRE ／ TAG

オリジナル楽曲

楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
limelight world	DJ YOSHITAKA feat.DWP	Last Hometown	猫叉 Master
Twinkle Wonderland	Qrispy Joybox feat.Sana	キラキラ☆ステーション	Tatsh feat. Prico
Flip Flap	kors k	華爛漫 -Flowers- (2nd EDITION)	TЁ Я RA
UNLIMITED FIRE	TAG	ビューティフル レシート	Lucky Vacuum

ライセンス楽曲

楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
ヘビーローテーション	AKB48	1/3の純情な感情	VENUS
ヒーロー	FUNKY MONKEY BABYS	Hacking to the Gate	いとうかなこ
BANZAI	木村　カエラ	future gazer	fripSide
女々しくて	ゴールデンボンバー	虹色の戦争	SEKAI NO OWARI
Hello	capsule	yoakemae	Base Ball Bear
Have a Good Day !	のあのわ	笑ってたいんだ	―
オリオンをなぞる	UNISON SQUARE GARDEN	鬱くしき人々のうた	マキシマム ザ ホルモン

コミュニケーションが強化されたオンライン&ローカルプレー機能

今作で最も進化した部分が対戦プレイでのコミュニケーション機能。オンライン対戦や店内のプレイヤーに向けて、さまざまな手法でコミュニケーションが取れるようになっている。楽曲を選曲して対戦者を待っているときには、単語と単語を組み合わせて文字を作れる「パズルコメント」。対戦前と後にコメントを送れる「シンボルチャット」を使い分けて、プレイヤー同士の交流を楽しもう！

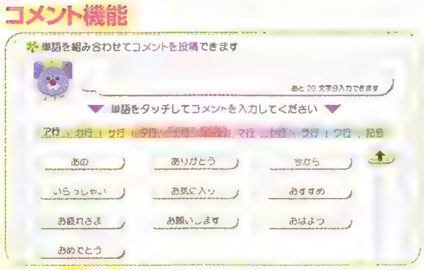
プロフィールカスタマイズ



選曲画面中に画面下部にあるカスタマイズからスタイルのタブを開けば、挨拶に使う言葉や自分のアイコンを決めることができる。自分好みのカスタマイズに仕上げちゃおう。

さらに、会話やマッチング時に表示されるアイコンも選択可能だ。アイコンのデザインはパステル君をはじめ、楽曲のジャケットアイコンなど、たくさんの種類が用意されているぞ。また、対戦したプレイヤーは楽曲リザルト画面にあるお気に入り追加ボタンを押してお気に入りに登録すれば、お気に入りタブからゲームに参加している状況やコメントなどが簡単にチェックできる。

コメント機能



パズルコメントで作れる文の文字数は全部で20文字。組み合わせる単語の数が多いので、挨拶から面白い文まで個性豊かな文を作れるぞ。

お気に入りプレイヤー登録



お気に入りに登録できるのは30人。それ以上になると古い順から上書きされるので、残しておきたいプレイヤーにはロックをかけよう。

オススメ楽曲



選曲に悩んだときは画面下方にあるオススメ楽曲を見てみよう。これらの楽曲をプレイしてみるといいコトがあるかも!?

ローカルプレーで相性診断

ローカルプレーをプレイするとゲーム終了後に相性診断ができる。相性が90%以上を超えたペアにはご褒美としてリフレくじが遊べるのだ。くじの結果は大吉～凶まであり、それぞれの結果に応じて特典があるので、友達を誘ってプレイしたり、ゲームセンター内でリフレク仲間を増やしたい人も、ぜひローカルプレーをプレイしてほしい。相性は二人のプレイ内容に沿って決まるが、ただ好成績を収めるだけではないそうだ（ちなみに筆者が同レベルくらいの人と診断したところ、最高は93%でした。）



相性診断の結果には「さわやかな二人」や「阿吽の呼吸」など、二人の愛称を判断してくれる。



相性が見事90%を超えたらリフレくじが引ける。運悪く凶が出てしまっても……元気をもらえるかも!?

対戦型リズムアクションゲーム第二弾！

REFLEC BEAT limelight スペシャルインタビュー





DJ YOHSITAKA



Qrispy Joybox

『REFLEC BEAT limelight』のサウンドディレクター。サウンド監修をはじめ、BGMからシステム音作成などを担当。ポップな世界観がメインだが、作曲の幅は広く多彩な才能を発揮している。

友達を誘って遊んでほしい! より対戦が楽しくなった新作

——待望の新作REFLECBEAT limelightが稼働しました。本作のコンセプトについてお聞かせください

YOSHITAKA　本作『REFLECBEAT limelight』のコンセプトは友達にすすめやすいゲームにしたいというのが一番の大きなポイントなります。そのために、システム面や楽曲部分を今まで以上に充実させました。サウンド面に関しては今回からQrispy Joyboxに任せています。

Qrispy　サウンドコンセプトは、学生のみなさんを中心に遊んでもらえるような楽曲を用意しました。音楽ゲーム初心者でも手軽に遊べるように、デザインをはじめシステム音やBGMなどもライト感を強く、キャッチーなモノに作り込んでいますので、前作と比べるとポップな印象を受けると思います。

——ゲームにライムグリーンを選んだ理由についてお聞かせください

YOSHITAKA　サブタイトルに「ライト」という言葉を絶対に入れたいという気持ちがありました。そのときに候補に浮かんだライムライトが採用されています。

——本作の注目して欲しいポイントをお聞かせください

YOSHITAKA　一番変わった部分はオンライン対戦機能で、特にコミュニケーション部分を強化しました。マッチング待機中には「今から○○やります」など、文字を組み合わせてつぶやけるパズルコメントと、対戦前と後にコメントで会話ができる機能を追加しました。それに合わせて、個性豊かなアイコンも多数用意しました。いろいろ集めて自分が気に入ったアイコンにカスタマイズしてみてください。また、オンラインで対戦したプレイヤーはお気に入りに登録ができます。これを使えば、パズルコメントもお気に入りの人だけ見られるようになります。ゲーム性に関しては3TOPオブジェクトを導入し、プレイ画面のサイドバーを削って弾が弾き返る面積を広くしました。弾の軌道パターンも大幅に増えたから、今まで遊んでいた楽曲も3TOPと組み合わせることで、新たな楽しみを感じられると思います。また、マッチング時に難度が変更可能になり、対戦のスコアに関係無く70%以上譜面を押せていれば楽曲クリアとなります。

Qrispy　僕のオススメはパステル君です。カスタマイズのアイコンやチュートリアルの説明など、さまざまな場所で活躍しています。CPU対戦でも出現するので、もし対戦することになったら、一緒に遊んであげてください。ほかには、カスタマイズも新規で増やしました。注目はコンポーザーをモチーフにしたショット音です。コンポーザーショット音が解禁したら、ぜひ試してみてくださいね。

YOSHITAKA　コンポーザーの中には、専用のアイコンがある方々もいるんですよ。もちろん僕や、Qrispyのアイコンもあります。僕のアイコンは、以前アルカディアさんのインタビュー記事で掲載してもらった写真をお借りして作りました。

——今作ではローカルプレーならではの要素も充実していますね

YOSHITAKA　そうそう。ローカルプレイのあとはだれでも相性診断ができて、相性が90%以上ならリフレくじもできます。リフレくじは引けば何かイイことがあるかもしれませんよ。

Qrispy　絶対に入れてほしいって、開発チームに熱弁してましたよね。

——相性診断やリフレくじを入れようと思った理由について教えてください

YOSHITAKA　僕、朝の占いとか大好きなんですよ。ゲーム自体はプレイしていただければ面白さは分かってもらえると思うので、そこに行くきっかけとして相性診断などを挟んで、プレイヤーの皆さんによろんでもらおうと思い導入しました。

——お二人で相性診断を試したことはありますか?

YOSHITAKA　まだですね。ただ、コンポーザー同士で相性を測る企画とか面白そうなので、機会があれば配信してみたいと思います。

DJ YOSHITAKAさんのアイコンはコレだ!



アルカディアno.130の写真を使用したDJ YOSHITAKA氏のアイコン。マッチしたらお気に入りに登録してロックを忘れずに!?

今作のテーマはコミュニケーション。プレイヤー同士が集まって楽しめるゲーム性を目指しました。

プレイヤーとともに『REFLEC』を盛り上げたい!

――次に、お二人の楽曲についてお聞かせください。まず、Qrispyさんの新曲の紹介をお願いします

Qrispy　「twinkle wonderland」はSanaさんにボーカルをお願いしてできた楽曲です。もともとインストで出そうと考えていた曲ですが、歌があったほうがいいんじゃないかと思い、制作方針を変えました。楽曲のイメージとSanaさんの大人っぽさがピッタリ合って、面白い仕上がりになったと思います。

YOSHITAKA　Sanaさんの大人なイメージとQrispyの世界観は合うのかなと最初は思っていたのですが、仕上がりを聞いてみたら、これが見事にマッチしていました。もとは、歌用に作ってない曲なので構成が不安定なところが斬新で、ずっと聴けます。メロディがとにかくいいので、たくさんの人に聞いてほしいですね。

Qrispy　ボーカル曲じゃないところが逆によかったのだと思います。隠し曲ですが、すぐに解禁するので、ぜひ遊んでみてくださいね。

YOSHITAKA　Qrispyは今作でかなりの曲数を書いてるよね。どれも完成度が高くて、ホントに才能があるんですよ。

Qrispy　恐縮です。今回はシステムから効果音、楽曲も含め、随所に僕のサウンドが練り込まれているので、楽しんでもらえたらうれしいです。

YOSHITAKA　ポップな世界観以外もきちんと表現できるところがすごい。みんな気が付いてないと思うけど、あの曲とか。教えていい?

Qrispy　それは内緒ということでお願いします(笑)。YOSHITAKAさんの「limelightworld」もすごくイイ曲なんですよ。『REFLEC BEAT limelight』の世界観にピッタリの楽曲です。

YOSHITAKA　「limelightworld」は、"こんにちはみなさん。『REFLEC BEAT』シリーズにライムライトがやってきましたよ。"という気持ちを込めて作りました。ライトなイメージを出すために、明るく軽快な楽曲になっています。作詞も僕が担当しています。先日発表されたiPad版の『REFLEC BEAT plus』の「limelight」パックに収録される予定なので、アーケード版で遊んで気に入ってくれた方は、そちらでも遊んでいただけるとうれしいです。

――今回もさまざまなコンポーザーが参加されているのでしょうか?

YOSHITAKA　もちろんです。引き続きbeatnation Recordsのメンバーや、ほかのBEMANI機種で活躍されている方々が楽曲を提供してくれています。BEMANIシリーズのファンの方は、よりいっそう満足してもらえると思います。サウンド担当のQrispyのお気に入りの楽曲は何?

Qrispy　僕はあさきさんの曲が一押しです。前回とまた違った色を出してくれて、それがイイんですよ。

YOSHITAKA　L.E.D.さんもすごくカッコいい曲を作ってくれましたね。



譜面も遊びごたえ抜群です。そして『REFLEC BEAT』といえば最強ユニットのVENUSですが、今回は「1/3の純情な愛情」のカバーと、オリジナルの新曲があります。レコーディングはQrispyが担当してくれました。楽曲のジャケットもみなさんの期待通りに仕上がっているので、早く解禁してほしいです(笑)。

Qrispy　Sotaさんといえば、今作で新ユニットをプロデュースしていますね。こちらも楽しみにしてください。

――イベント予定などはありますか?

YOSHITAKA　今回も「一緒にリフレクしようよキャンペーン」を開催します。詳細はtwitter(@reflecbeat573)や公式HPで告知すると思うので、ガンガン挑んできてください。

Qrispy　それと、みんながゲームに慣れたころに大会機能を追加します。もちろんイベントのみならず、楽曲もアップデートで増やす予定です。みなさんも、こういう機能がほしいという要望があれば、twitterなどに投稿してください。

YOSHITAKA　あとは『REFLEC BEAT』を盛り上げたいというお店にも行ってみたいですね。本作は、でき立てホヤホヤの若さがあります。いろいろ試せる時期なので、プレイヤーからの意見は常に募集し、僕たちが提供したものにプレイヤーが応える。その中で支持を受けるものが見つかれば、初めて『REFLEC BEATらしさ』を手に入れられるのかなと思っています。今はその『らしさ』を追求している時ですね。だから、前回のロケテストでは支持されたところを実験的に取っ払ってみました。で、ロケテストでいただいた意見をまとめたものを、『REFLEC BEAT limelight』に反映しているわけです。

――ありがとうございました。最後に読者へ一言メッセージをお願いします

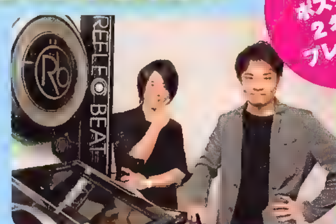
Qrispy　今作のサウンドは幅広いユーザーが楽しめるラインナップに仕上がってると思うので、ぜひ友達を誘って遊んでください。あと、Qrispy楽曲もかなり収録されているので、こちらも楽しんでください。

YOSHITAKA　今後もみんなが望む理想の『REFLECBEAT』シリーズを作っていきたいと思います。応援よろしくお願いします。

REFLEC 恒例!? 今回もプレゼントをかけ対戦!

サイン入りポスターを2名様にプレゼント!

去年の秋に行なわれた『REFLEC BEAT』対決から早1年。『REFLECBEAT limelight』の稼働を記念して、アルカディア編集部がまたまた、DJ YOSHITAKAに対戦を挑んできたぞ。ルールはDJ YOSHITAKA & Qrispy Joyboxとアルカディアチームで2対2のタッグマッチ、勝てば読者プレゼントとしてサイン入りポスターをゲットできるというもの。まず、先鋒対決はQrispy Joyboxが操作を誤り簡単な難度を選択。お互いフルコンボで楽曲を終えたが、JUST判定に差が付き僅差でアルカディアチームが奇跡の勝利!! しかし、さすがに選択ミスで勝敗を決めるわけにもいかず、難度をHARDに上げて再戦。そして予定通り?の敗北(笑)。あとが無いままDJ YOSHITAKAとの対戦を迎えるが、前日の練習もむなしく結果は大差のスコアを付けられて終了。「最後にもう一度!」と対戦するも、さらにスコアを離されてしまい完敗。リベンジを果たすどころか、力の差を見せつけられてしまい対戦会は幕は閉じた……。しかし今回も『REFLEC BEAT』チームの温情により、サイン入りポスターをゲット! ありがとうございました!!



やはり開発チームの層は厚かった。完全勝利を手に、ドヤ顔も決まっています。

ということで……。リベンジを果たすべく、『REFLEC BEAT [illegible] //www.famitsu.com/blog/arcadia/] にて掲載します! ときにはQrispy氏がダメ出しに来てくれるとか!? 特訓の成果が見えたなら、本誌連動のリベンジ企画にも応じてくれるとのことなので、必死に練習します!! そして、全国対戦でマッチングしたらはげましのパズルコメントをお願いします(笑)。



最新作は新しく懐かしい!!

あの名作が新作とともに蘇る!!　シリーズ最新作「DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX」の情報とサウンドディレクターTAGのインタビューを掲載!

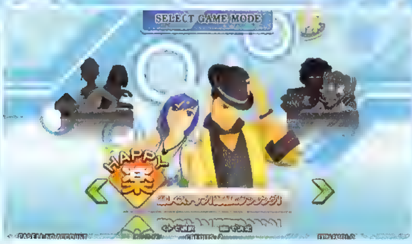
DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ダンスシミュレーションゲーム
■操作方法：8ボタンフットパネル
■発　売　日：稼働中（2011年11月16日）
■使用基板：—

新曲満載!　DDR X3のHAPPY MODE&PRO MODE

『DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX』（以降『DDR X3』と略称）のHAPPY MODE、PRO MODEは、前作の『DDRX2』のシステムはそのままに、KONAMIコンポーザーの新曲、BEMANI機種からの移植やライセンス曲を多数収録。オンラインでスコアを競うInternet Rankingやe-AMUSEMENT GATEを使ったサービスなども展開されていく。寒い冬こそ『DDR X3』で体を動かして熱くなろう!!

楽曲名	アーティスト名
Get Back Up!	NMR runners
Haunted Rhapsody	Architect ft. Jasmine Nii
HEARTBREAK (Sound Selektaz remix)	NAOKI feat. Becca Hossany
The Heavens Above	U1 /F Anneliese
Take A Step Forward	TAG feat. Sydney Powers
dreaming can make a wish come true	jun & NRG Factory feat. Anna Kaelin
ever snow	TЁ ЯRA
Let's Get Away	NAOKI feat. Brenda Burch
MAGIC PARADE	Lea Drop feat. Katie Dellenbach
Private Eye	atomsoak ft. cerol

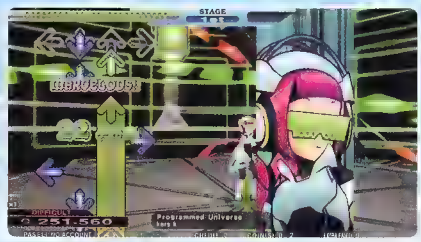
楽曲名	アーティスト名
Seasons	TOMOSUKE feat. Crystal Paloa
Rhythms Inside	DKC Crew
Wicked Plastik	nc ft. Electric Touch
Diamond Dust	TAG
女々しくて	ゴールデンボンバー
コネクト	—
future gazer	fripSide
LOVE & JOY	木村 由姫
STRAIGHT JET	栗林みな実
ヘビーローテーション	—



『DDR X3』は全部で三つのモードがある。これから始めるプレイヤーは初心者向けの「HAPPY MODE」を選択し、足を動かすことに慣れてみよう。



矢印を自在に踏めるようになってきたらメインモードの「PRO MODE」にチャレンジ。難度はBEGINNERからCHALLENGEまで、全部で5種類あるぞ。



BEMANI機種の中でもっともアクティブなゲーム性を持つ『DDR』。BEMANIシリーズ未体験でも、体を動かすことが好きなゲーマーにはぜひチャレンジしてほしい作品だ。

元祖Revolution!『2ndMIX MODE』で名作を再び!

本作のもう一つのメインモードである『2ndMIX MODE』は、なんと1999年にゲームセンターで大ヒットした『DDR2ndMIX』がほぼそのまま遊べる、BEMANIシリーズの中でも異例のモードだ。ゲーム性はもちろんそのまま、当時の版権曲のほとんどが収録されているので、昔を思い出しながら遊ぶもよし、最近『DDR』をはじめたプレイヤーもその歴史をぜひ体感してほしい。



「2ndMIX MODE」プレイ画面中のダンサーは、現代風に描画されているので注目してみよう。



コンボをつないでスコアを稼げば、普段は遊べない隠し曲が出現する。頑張って出してみよう。



隠し要素も当時のまま忠実に再現!　難度をAnotherにしてフットパネルを←←←→→→←→と押すとManiacモードが出現し、高難度譜面が遊べるようになるぞ。

楽曲名	アーティスト名
Have You Never Been Mellow	The Olivia Project
KUNG FU FIGHTING	BUS STOP ft CARL DOUGLAS
LET'S GET DOWN	JT PLAYAZ
Little Bitch	The Specials
My Fire (UKS Remix)	X-Treme
That's The Way (I Like it)	KC & The Sunshine Band
BAD GIRLS	Juliet Roberts
Boom Boom Dollar (Red Monster Mix)	King Kong & D. Jungle Girls
I Believe In Miracles (The Lisa Marie Experience Radio Edit)	Hi-Rise

楽曲名	アーティスト名
Smoke	Mr.Ed Jumps The Gun
stomp to my beat	JS16
HERO	PAPAYA
IF YOU WERE HERE	JENNIFER
Butterfly	SMILE.dk
Boys	SMILE.dk
DUB-I-DUB	ME & MY
GET UP'N MOVE	S & K
MAKE IT BETTER (So-REAL Mix)	mitsu-O!SUMMER
PUT YOUR FAITH IN ME (Jazzy Groove)	UZI-LAY

DDRシリーズといえばこの人!

サウンドディレクターTAGインタビュー



『DanceDanceRevolution X2』より、サウンドディレクターをつとめる。『DDR』以外にも、『ギタドラ』シリーズのイベントなど、さまざまな場面で活躍中の大人気コンポーザー。

——『DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX』（以降『DDR X3』）のコンセプトをお聞かせください。

TAG　『DDR X3』のコンセプトは『DDR』らしさは残しつつ新しさを追求していくことです。具体的には前作『DDR X2』でご協力いただいたアーティストの皆さんに引き続きご参加いただきつつも、『DDR』シリーズ初登場となる方も交えて新しさを出しました。日本ではまだリリースされていない、北米地域で発売されている家庭用版の『DDR』シリーズからも楽曲を収録しているので、日米を混合させた中にさらなる面白さを見いだせてもらえればうれしいです。

——北米版と日本版で何か違いはありますか？

TAG　ゲーム性に関しては違いはありませんが、好きな音楽のジャンルに差がみられますね。北米の方々はR&BやHIP-HOPといった歌モノが好きで、RihannaやNe-Yoなどのアーティストが収録されています。対して日本版ではテンポの早いアッパーなダンスミュージックが人気です。

——今までのBEMANIシリーズで、過去の作品を丸々搭載したのは初めてですよね。「2ndMIX MODE」を入れた経緯について教えてください。

TAG　はい。とあるところで実施されていた統計で「再販してほしいCD」というものがありまして、その1位に『DDR 2ndMIX』のサントラが選ばれた、という情報をプロデューサーがキャッチし、じゃあ次の『DDR X3』に入れてみたら面白いのかな？　と思ったことが始まりです。その結果を見たEMIさんからアルバムが新装リリースすることが決定したので、じゃあこちらもやるしかないなと（笑）。『DDR 2ndMIX』に収録されている楽曲のライセンスを新たに取り直し、12年前に一世を風靡した『DDR 2ndMIX』をほぼ忠実に再現してみました。当時は僕もプレイヤーとして遊んでいた側なので、まさかこんな風になるとは夢にも思っていませんでしたね。

——プレイをさせていただきましたが、何から何まで『DDR 2ndMIX』そのもので驚きました。

TAG　一部の楽曲が未収録になってしまいましたが、ゲーム性に関しては全部一緒です。maniacモードなどの隠しコマンドもそのままにしてあります。

——当時、プレイヤーでもあったTAGさん一押しの『DDR 2ndMIX』楽曲を教えてください。

TAG　悩みますが「Have You Never Been Mellow」ですね。このころはみんな『DDR』を始めたてだったので、一番簡単な曲なのにプレイ中の緊張感がすごかった、そんな思い出が詰まっています。

——EMIさんからリリースされる「DDR 2ndMIX」の特典にTAGさんも出演されていますが、収録現場でのエピソードなどがあれば教えてください。

TAG　サントラのインタビュー企画でNAOKIさん、dj TAKAさん、U1-ASAMiさんと僕の四人で対談をしたのですが、BEMANIコンポーザーのベテラン三人の中に加わるのは本当に緊張しました。当時の話を聞かせてくださいという質問では、制作チーム側だった三人に対し僕はまだプレイヤーだったので、肩身が狭かったです（笑）。でも、当時遊んでいた自分が、今、同時にインタビューを受けていると思うと、感慨深かったです。サントラの注目ポイントは収録楽曲に新たなリミックスが加わっている点です。なかでも、Dirty Androidsさんの「PUT YOUR FAITH IN ME」リミックスは、彼の持つ心地よいグルーヴ感が全面押し出されてて聴き応え抜群です。

——では『DDR X3』に話題を戻します。今回収録されたTAGさんの新曲「Take A Step Forward」の紹介、収録楽曲の中でオススメの楽曲をお聞かせください。

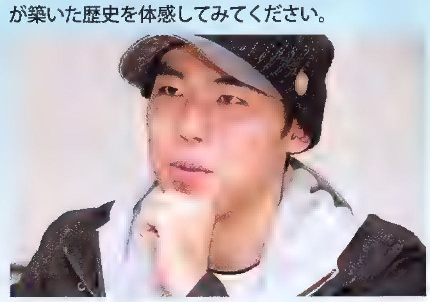
TAG　実は楽曲自体は二年くらい前に完成してましたのですが、なかなか発表ができず、今回晴れて収録することができました。僕が『DDR』で提供する曲は、ゲームを意識してリズムを組み立てていますが、この曲は自分自身を表現した、真っ直ぐな直球という意味合いが強いですね。オススメの曲は二つありまして、一つ目は「Private Eye」という楽曲です。かわいらしい女性ボーカルが特徴的なオシャレな楽曲で、聴いても楽しい、遊んでも楽しい曲になっています。もう一つは「Get Back Up!」という楽曲で、これぞ『DDR』という王道のダンスナンバーに仕上がっているのでぜひプレイしてみてください。

——最近、イベントの多いBEMANIシリーズですが、『DDR X3』でのイベントの予定はあるのでしょうか？

TAG　現在のところ予定はありませんが、プレイヤーの皆さんの熱い要望があればぜひやりたいです。クラブのような広いスペースを貸しきって、ダンスミュージックを流してみんなで踊るイベントができれば面白いかなと思います。

——ありがとうございました。それでは最後に、読者へ一言お願いします。

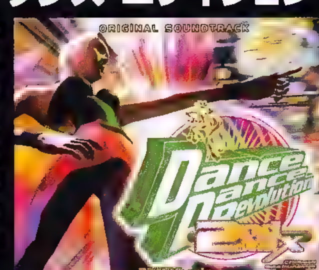
TAG　今回は『DDR X3 VS 2ndMIX』ということで、新しくもあり懐かしくもある『DDR』らしさが詰まっています。『2ndMIX』を遊んでいた方には『DDR X3』が持つ進化の形を、現役の方には『2ndMIX』が築いた歴史を体感してみてください。



往年の名盤も新装リリース!

ダンスダンスレボリューション2ndMIX オリジナル・サウンドトラック デラックス・エディション

1999年にゲームセンターをダンスの渦に引き込んだ『DDR 2ndMIX』オリジナル・サウンドトラックがリマスタリング＆人気コンポーザーたちによる最新リミックスを収録した新装版でリリース!!　特典DVDにはY&Co（DJ BOSS & REMO-CON）やNAOKIが、当時の思い出を語った対談が収録されているぞ。『DDR』ファンならマストな一枚になること間違いなしだ。収録楽曲などの詳細を知りたい人は[http：//www.emimusic.jp/dancemania/dancemania/disco/tocp64400.htm]にアクセス!!



仕様：2CD＋DVD、価格：¥3,800、発売日：発売中　販売：EMIミュージックジャパン



待望のレーベルコンピレーションアルバム 発売記念

Ryu☆インタビュー

Ryu☆ profile BEMANIシリーズで高い人気を誇り、ハッピーハードコアなどダンスミュージックを得意とするbeatnation Records所属のコンポーザー。

BPM180オーバーでハイテンションに Remix

――beatnation Recordsのコンピレーションアルバムとしては、実に5年振りですね。

Ryu☆ 以前からよくdj TAKAさんと「何かやりましょうよ」と話をしていたこともありますが、ここ最近コラボやBEMANI機種間の連動など、お祭りが盛り上がっていたので、自分としてもそれをさらに盛り上げようと企画を持っていきました。

――ということは、Ryu☆さんからの発案なんですか。

Ryu☆ はい。実はオリジナルアルバムの「Rainbow☆Rainbow」ともう一枚どうでしょうという話をさせていただいたことが発端なので、コンピの方も自分絡みの曲が中心になっているんです(笑)。

――dj TAKAさんとはいつごろからこの話を?

Ryu☆ 夏前くらいからですね。CD二枚と合わせてライブの話も一緒にしていたので、三つの企画を同時にdj TAKAさんへ持っていきました。その結果dj TAKAさんから即答でOKをいただいたので、それからすぐに作業にとりかかりました。

――ご自身のアルバムとコンピ、そしてライブと、三つの企画を同時進行するのは大変ですね。

Ryu☆ 確かに大変でしたけれど、すべて自分がやりたくて始めた企画だったので、どれも楽しみながらできました。

――「cyber beatnation 2」のコンセプトについて教えてください。

Ryu☆ コンセプトとしては、自分のアルバムと合わせて出すので、自分以外のbeatnation Recordsメンバーや外部の方に自分の曲をリミックスしてもらうことと、とにかくハイテンションでいこうという部分が核にあります。あと、これはコンセプトというよりきっかけになりますが、個人的に「Mermaid girl」のハイスピード版が作りたかったという願望がありました。

――きっかけはそこなんですね(笑)。

Ryu☆ そうなんです(笑)。ですから、「Mermaid girl (Ryu☆Remix)」を聞いていただければ方向性はバッチリわかっていただけると思います。そのほかの楽曲も非常にハイクオリティなトラックがそろっているので、喜んでいただけるできになっていると思います。

――リミックスをお願いした方にはRyu☆さんからお声を掛けたのでしょうか?

Ryu☆ はい、すべて自分からお声を掛けさせていただきました。選曲に関しては僕のインスピレーションで「この人はこの曲かな?」みたいな感じで結構すると決まりましたね。

――なるほど。これで今回のコンピについて、ファンの方もいろいろ謎が解けたのでは(笑)?

Ryu☆ 最初は"Ryu☆Edition"と付いていたんですが、それが無くなっちゃったので、自分でもどう言ったらいいのか考えていました(笑)。

――それでは次に、コンピと同日発売されるRyu☆さんのアルバムについてお聞かせください。

Ryu☆ こちらは三部作の三枚目ということもあり、何となく制作の流れは分かっていたので、作業もスムーズに進みましたね。今回は前回のアルバムよりもBEMANI提供曲が多めになっています。

――そしてこれまで同様の20曲というボリュームとなっているわけですね。

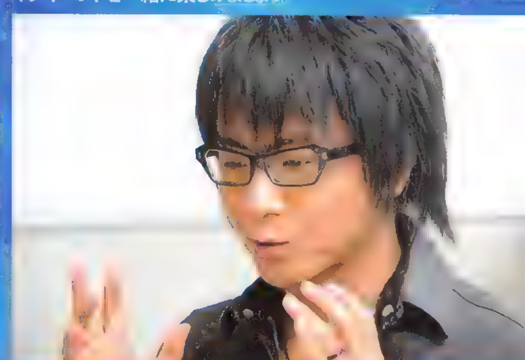
Ryu☆ 最初はコンピが16曲なのでこちらも16曲にする予定だったのですが、せっかくなので前二作と同じく20曲にしました。EXIT TUNESでリリースさせていただいた曲を中心に、書き下ろし新曲を二曲追加させてもらっています。

――そんなRyu☆さんの集大成となるアルバムの発売を記念したライブも来年開催されますね。

Ryu☆ 一応名前はリリースパーティですが、内容は"beatnation summit2"という感じで見ていただければと思います(笑)。ただ、会場が会場だけに失敗できないというか、コンピやオリジナルアルバムと同等かそれ以上にベストを尽くさないとという思いがあります。

――どんなライブになるのか楽しみですね。それでは最後にファンへひとことお願いします。

Ryu☆ コンピは基本的にノンストップですべてがハイテンション。ずっと上がりっぱなしという非常に濃いアルバムになっているので、通勤通学中はもちろん、気分が下がったときになどに聴いていただけるとうれしいです。オリジナルアルバムは三部作の最終作ということで、出し惜しみなく今のベストを尽くさせてもらいました。すべてが自信作なので、ぜひ聴いてみてください。ライブに関しても、各アーティストのみなさんと一緒に作っていっているので、ご期待ください。久しぶりのライフイベントを一緒に楽しみましょう。



12/7 同時リリース cyber beatnation 2 & Ryu☆3rd アルバム「Rainbow☆Rainbow」

およそ5年ぶりとなるbeatnation Records公式コンピレーションアルバム『cyber beatnation 2 -Hi Speed conclution-』がついに発売！ beatnation Recordsアーティストたちを始め、有名アーティストから新進気鋭のアーティストも参加。しかもすべての楽曲がBPM180オーバーのハイスピード&ハイテンションリミックス！ さらに、ファン待望！ Ryu☆の3rdアルバム『Rainbow☆Rainbow』も同時発売。BEMANIシリーズに提供した楽曲はこのアルバムのためにさらにブラッシュアップされ、より完成度を高めたものに仕上がっている、まさにRyu☆サウンドの集大成とも言えるデキだ。また、こちらのアルバムには豪華特典も付くぞ。この二枚のアルバムは、コナミスタイルなら同時に購入が可能なのでぜひチェックしてみよう。



cyber beatnation 2
2011/12/07 ONSALE
価格:¥2,500
発売元:KONAMI



Rainbow☆Rainbow / Ryu☆
2011/12/07 ON SALE
価格:¥2,000
発売元:EXITTUNES

pop'n music fantasia

ポップンミュージック20ファンタジア

©2011 Konami Digital Entertainment

稼働間近の最新作！ 最新プレイ画像を公開!!





今回公開されたプレイ画面はモード選択画面とマッチング画面、そして楽曲プレイ中の画面だ。よく見るとマッチング画面と楽曲プレイ中の画面の両方に、たくさんのプレイヤーネームが並んでいるのだ。これはもしかして六人対戦が可能なのだろうか!?

pop'n music 20 fantasia

■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日：12月上旬稼働予定
■使用基板：—

ついに稼働が迫ってきた記念すべき20作目。今回は新たに入手した情報を公開！ 次号の大特集もお楽しみに!!

ポップンミュージックカードが新しくなる!?



前作から登場し大好評のポップンミュージックカードも、新作の稼働に合わせリニューアル！ 注目すべきは裏面。前作のカードには無かったQRコードがあるのだ!! これが意味するものとは!? また、稼働に合わせて専用カードアルバムがプライズで登場することも決定したぞ！

20作目記念イベントも開催中！

公式サイトでは現在"WE LOVE ポップンミュージック みんなでつくって20～アーティストはきみだっ！"を実施中。現在はイラスト、キャラクター募集が締め切りをむかえ、ノミネート作品を観覧できる。ほかにもコンポーザーやデザイナーのコラムもあるぞ。



詳細は公式サイトでチェック！

ここで選ばれたイラストがゲームの中で登場する。もしかしたらキミの応募したイラストがゲームで見ることができちゃうかも。

次号は描き下ろし表紙イラストで「ポップン20」を大特集！

12月27日発売のアルカディア2月号では、ポップンチーム描き下ろしの表紙とともに本作を大特集！ 20作目のお祭りを大いに盛り上げるスペシャル企画をお楽しみに!!

音乃の読者イラストコーナー

テーマ：勤労感謝



（福岡県／赤松セリさん）



（神奈川県／未虎君）



（大阪府／SEN@オム君）



（群馬県／レトキザン君）



（神奈川県／もこノイド君）

『DDR X3』が稼働して彼女たちも大忙し!? 新作での活躍も楽しみですね。

『ポップン20』の稼働もいよいよ秒読み！ 次回作の衣装もきになります！

こちらも『ポップン』シリーズより登場のayumu。KACでもこんな姿が見られるかも!?

次回の募集テーマは「バレンタイン」です！

お便りはこちらまで！ 新作ラッシュのBEMANIシリーズ。次回はついに20作品目の節目を向かえる「pop'n music 20 fantasia」の大特集です！ 描き下ろしの表紙イラストも楽しみですね!! 各コーナーのあて先は[beatraizing2009@arcadiamagazine.com]までお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです！

ギャルズ♡アイランド 萌え絵♥

まきなる先生がさくらを激筆♪

天真爛漫がトレードマークの「春日野さくら」を、そのキャラクターの大ファンであるっまきなる先生が描き出す！『スーパーストリートファイター』シリーズを通して活躍するさくららしい、躍動感あふれるアクションと笑顔にくびったけ！

春日野さくら

代表国：日本
誕生日：3月15日　身長：157cm　体重：42kg
スリーサイズ：B80 W60 H84　血液型：A型
好きなもの：体育、白いごはん
嫌いなもの：数学、弟のゲームの相手
特技：料理は割と得意（見てくれは最低）
格闘スタイル：リュウの見よう見まね

カプコンからのコメント

さくらは見よう見まねの格闘スタイルでなんでもこなしちゃう、天性の格闘センスの持ち主です。う〜ん……なんてうらやましい能力！　でもそれはリュウとストリートファイトそのものの魅力に取り付かれたからこそ、発揮できる能力なんでしょう。いや〜目標を持つって大切なんですね！　女子高生なのに深いぞさくら！（『スパIV AE』アシスタントプロデューサー　綾野智章）



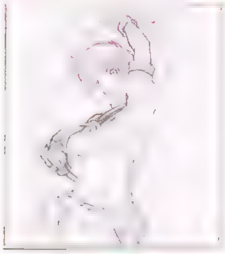
正当派、最強ヒロインの魅力とは？

『ストリートファイター ZERO2』で登場してからというもの、カプコン格闘ゲーム出身のヒロインと人気を博しているさくら。初登場時は、「やりすぎ」と思われるほど露出度の高いセーラー服で、その健康的な美しさをアピールし、プレイヤーたちを驚かせたが、彼女の登場から10年以上が経った今では、ボーイッシュな格闘少女のひとつの完成系として、多くの人々に受け入れられている。

そして、さくらを語る上で外せないのが、『ストリートファイター』シリーズのキャラクターらしからぬ天真爛漫な性格だろう。それまでは生死をかけた果たし合いや、因縁の対決などといった部分がクローズアップされていた『ストリートファイター』シリーズに、コミカルな要素を違和感なく持ち込んだのは、ひとえに彼女のキャラクター故だろう。ストイックに生きるリュウへの純真な憧れが、リュウの人間味溢れる部分を見せてくれた。そして、『ストリートファイター ZERO3』では、かりんという魅力的な女性キャラクターを世界に引き入れるきっかけとなったのだ。時には、威厳あふれる悪役をも和ませる彼女の魅力に、我々プレイヤーも知らず知らずの間に惹き込まれているのだ。

まきなる先生からのコメント

さくらは、登場一作目からのファンであり、持ちキャラであり、俺の嫁である！　本当は断然赤ブルマ派なのですが、今回はゴッズ4（GODSGARDEN#4）で大活躍した、うりょさくらバージョンです。



サイン入り色紙プレゼント！
希望者は3ページの応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください！
※画像はサンプルです



WORLD SOCCER Winning Eleven ARCADE CHAMPIONSHIP 2012

進化した『ウイイレ』最新版で熱い対戦を楽しめ!!

ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ 2012
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：オンライン対戦型アクションサッカーゲーム
- ■操作方法：レバー+6ボタン+タッチパネル
- ■発売日：2011年12月中旬予定
- ■使用基板：—

およそ2年ぶりに『ウイイレ』がアーケードに帰ってきた！ 今回はワイドになった新型キャビネットや『ウイイレAC2012』になって追加されたシステムなどを紹介。

ワイド画面の導入など新要素が満載！

サッカーゲームの代名詞的存在『ウイニングイレブン』。そのアーケード版の新作『ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ2012』が12月中旬に稼働予定だ！

本作はPS3版『ウイイレ2012』をベースにアーケードならではの遊びや新要素を追加している。中でもまっ先に目につくのが新型キャビネット。画面が16：9の32インチワイドモニターになり、これまでより目視できる範囲が拡大。より快適にプレイができるように進化した。高解像度の大モニター、安定したネット回線など、家庭用でそろえるのに手間がかかる環境での対戦を、ゲームセンターで手軽に味わうことができるぞ。

ピッチの視野が広がり迫力もアップ！



高解像度＆ワイドなモニターでプレイする気持ちよさは格別。画面の美しさだけでなく、視認できる選手の数も増えたので、プレイ内容もより深みが増すだろう。



二つの新操作が対戦を変える！

『ウイイレAC2012』ではボールキープから急加速でマーカーを抜き去る"バースト"やボールを持っている選手以外を動かせる"チームメイト・ムービング"など、攻めの幅を広げる新しい操作が可能となっている。

また多彩になった攻めに対応するため、守備にもボールを持った選手と距離を取って動きを制限する"ディレイディフェンス"などのシステムが導入された。

もちろんこれらの新操作はアーケードコントローラー、家庭用コントローラーのどちらでも出すことが可能だ。

急加速でマーカーを振り切れ！



ボールを奪われにくい低速ドリブルから急加速して一気に相手DFを振り切る！ 現実のサッカーでもよく見られる一対一の駆け引きを、ゲーム内でも簡単に再現できる！

ボールを持っていない選手を動かせる



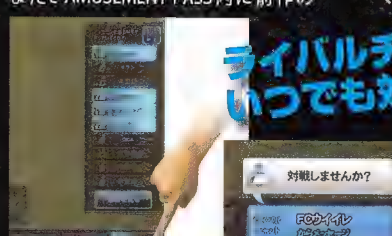
チームメイト・ムービングの導入によりボールを持っていない味方をサイドに走らせたり、DFの裏を取らせるといった動きが可能に。連係プレイで相手チームの守備を崩しゴールをゲットせよ！

e-AMUSEMENT PASS&PASELIで広がる遊び

戦績保存や大会の参加など、利用すると多くの特典があったe-AMUSEMENT PASSの機能がさらに進化。仲のいい友人のライバルコードを登録していると、チャットや対戦の申し込みがいつでもできるようになった。また e-AMUSEMENT PASS内に前作のデータがあれば成績に応じたWEN、獲得したトロフィーが引継がれる。

そして、今作からはPASELIへの対応も可能に。PASELIを利用するとセッティングの時間が延長されたり、試合後にフリーキックチャレンジが遊べるようになるのだ。

ライバルチャットでいつでも対戦！



仲のいいプレイヤーとライバルコードを登録しておくと、そのプレイヤーたちが現在『ウイイレAC2012』を遊んでいるかどうかが分かるように！ ログイン状態のユーザーとはチャットをしたり対戦することができる。

フリーキックチャレンジでスコアアタック！



PASELIを使って本作を遊ぶと、試合終了後にフリーキックチャレンジをプレイできる。全国スコアランキングに対応しており、全国のプレイヤーと得点を競い合えるぞ。試合前のセッティングもPASELIを利用するとより細かく、そして時間をかけて調整することが可能になっている。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-080
（CMYK、プレイ部、アルカナ、チョイ足し道）
カイゼルちくわ:P081-084（グレースケール、大澤布）

気が付けばもう年末。日ごと真冬ランクが上昇しておりますが、アフロは残機潰しの調整などはせずにノーミス一択！　今月は熱きメガネのバトルアリーナ、眼劇2011も開催しとるぜYO！

今月のACE！



（青森県　水玉うるるさん）

アフロにサンタがやって来た！
聖★クリスマス〜る

アーケードゲーマーたるもの、年越しを迎える前にやらねばならぬことがある！　アフロからあなたへ贈る、メリークリスマス。



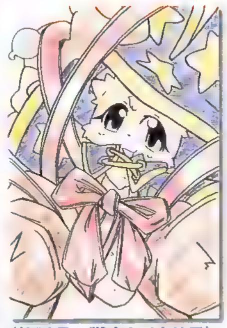
（福島県　森園泉さん）
Ⓗ森の妖精クリスマスバージョン！
みんなに幸せをお届けします。



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆夜空を飛び回るベティちゃん！
もちろん、いつもの仲間もいっしょです。



（愛知県　グリアイ☆リカさん）
Ⓗイルミネーションに導かれて。
今日はメイドを休業。"はわわ"りません！



（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆ワトソン自らがプレゼントに!?
もちろん異論はありませんとも！



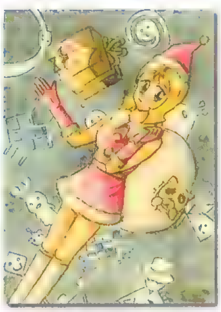
（広島県　るうやさん）
☆イルミネーションに影ふたつ。
今夜だけ、街へと降りる特別な日。



（千葉県　初見アリス達はトラウマ@おまめさん）
☆『エスプレイド』最終面の悪夢がここに!?
ダブルの悪夢でお得感の漂う聖夜であった。



（大阪府　作左君）
☆ダカズ（略）サンタがやって来る？
よい子にして待っていますとも！



（愛知県　瀬尾啄也さん）
Ⓗ空一面に広がる『jubeat』の世界。
照れるコンシェルジュの贈り物……？



（新潟県　佐倉信士君）
☆みんなの気持ちを袋へと詰め込んで、
エグゼサンタはあなたのもとへ……。



（宮城県　Kotatsu君）
☆プロデューサーさん、ケーキですよ、ケーキ！
てことで、きっとケーキを作ってくれるのさ。



（奈良県　てつみん君）
☆やた〜、タマお姉ちゃんと一緒に紅白ハピメリ。
タカ坊以外の分もプレゼントはあるわよ！



（新潟県　コンポジ君）
☆一流のバウンサーたるもの、
見えないオシャレにも気を配るべし。



（静岡県　小鳥遊みどろさん）
Ⓗ幸せのつまったサンタクロースの贈り物。
夢といっしょに、きっとあなたの所にも。

A-Fro回覧板　マーシャルさんが迷っている。三択ロウっす（SG）！　ということで、何事もなかったかのようにアフロの掟を説明します。掲載作品に付いているⒶマークはアフロツを「グムー」とうならせたナイス印！　A-Fro特製図書カードをプレゼントいたします！　また、Ⓗマークの付いている投稿者の方はホームページをお持ちです。本誌公式サイトの投稿者リンクよりチェックするっきゃナイ！　→http://arcadiamagazine.com

集え! グラスマニアーズ!!

眼劇2011

行き場を失った荒ぶるグラシストたちによる一年分のメガネ愛をここに集約、SO・RE・GA・眼劇! 果たしてメガネの似合うキャラ、グラスユニバースはだれの手に!?



(群馬県　NAGA君)
☆10周年のリゼットさんを中心に夢のユニット結成! ついでに「田辺みさこ大賞(思いつき)」受賞決定。



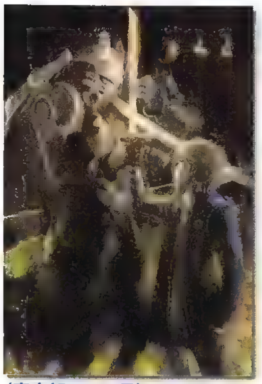
(東京都　宣教師ゴンドルフさん)
H 闘うグラスオカルトマニアの第一人者。魔王と一緒のバチュリから、ちょっと一息。



(東京都　QQQ君)
☆新人グラスキャラに飛び出す洗礼! 後ろのアレは、関係ないじゃなイカ?



(大阪府　ムンク園山さん)
☆『プチカラット』よりナイスグラスっ子! ついでに姉にも装備という磐石っぷり。



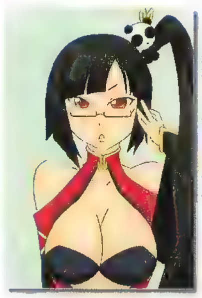
(東京都　RIKI君)
☆イザナギの覚醒は運命の覚醒。新たな闘いの舞台を、今は静かに待つ。



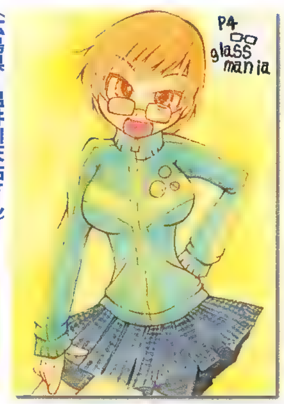
(神奈川県　礼茉都ゆっくさん)
☆グラスこそがトレジャーなり! お宝ザクザクの眼劇なのであった。



(神奈川県　Shadowさん)
H グラマニと玄村が同居するなんて、すごいよ!! エルメスさん!



(宮城県　銀漢君)
☆おっと、セクシーメガネだったらライチ先生だって負けてません。



(広島県　温井川天祐さん)
☆ある意味究極のメガネゲーともいえる『P4』。アーケード版ではどうなるのでしゃろ?



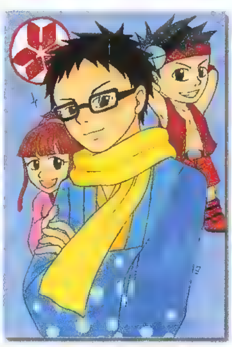
(東京都　シーナ・エナマ君)
☆『ジャス学』先生ズ、午後のティータイム。サボりではなく英気を養っているのです。



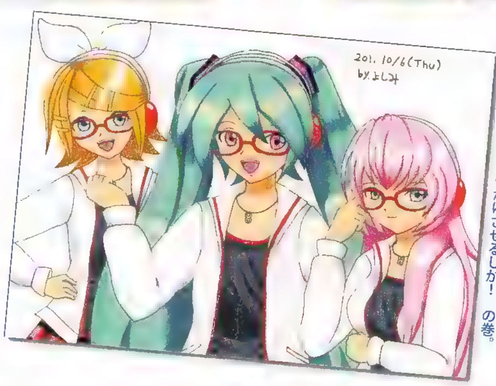
(群馬県　紅也KUN@レトキザン君)
☆おおっと、これは意表をつくアルカディアノベルからの参戦DA!



(千葉県　藍沢佑君)
☆バトルの合い間に、午後のグラスタイム。朝昼晩、TPOに合わせたグラスのたしなみ。



(広島県　文月裕さん)
☆実はメガネが本体だという(笑)Ryu☆さん。こちらのイラストは当然の流れといえようぞ!



(東京都　"リンとルカにも!"よしみ君)
☆歌姫モジュリでグラスマニアも一安心。この際リンとルカにもかけさせるしか! の巻。

A-Fro回覧板　いつの間にやら冬の風物詩となってしまっていたメガネの祭典「眼劇」。ここで一年間のメガネ分をココロ充電していくといいだろう。グラスコーデで、とってもハピラキって寸法DA! ちなみに眼劇はもともとモノクロページの人気メガネコーナー「グラスマニア」から派生したものです。今回乗り遅れた! というあなたは、今こそグラスマニアを復活させるべく、メガネキャライラストを送りつけていいですとも!



（千葉県　蒼樹さん）
☆こ、これは……、まさかの某開発者……だと……!?
ある意味『ボダブレ』を代表するメガネキャラなのかも（笑）。



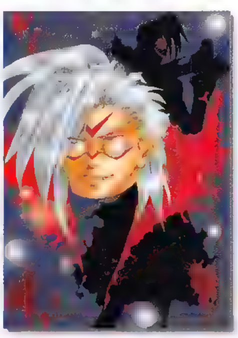
（宮城県　はなやか涼子君）
☆知力正しく美しく、先生の会発足。
特に穆皇后のメガネに隙が無いっ！



（埼玉県　涼風君）
☆もれなくメガネキャラのエルドラド！
そしてやはり参戦してきたか探偵王子よ！



（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆裏があれば表もあり、光があれば影もある。
そしてエンディング仕様のミカレもいる。



（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆『闘神伝2』より、謎のラスボスヴァーミリオン。
覚えている人が一人でも多くいることを祈り。

グラスユニバース 2011

メガネの似合うキャラへと贈られる栄誉、グラスユニバース。今年は！ガットさんに決定です！　たぶん！
詳しくはモノクロページへGO！



（新潟県　[illegible]さん）
☆初登場から10周年という[illegible]

見さらせグラス愛!!

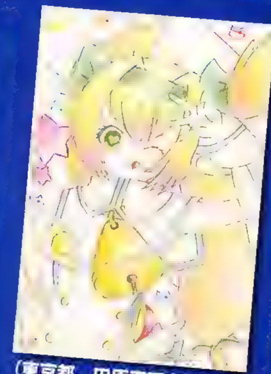
かりそめ部活動

プレイ部（仮）

『BBCSⅡ』、『LoV』とのコラボと勢いに乗っても、タイトルは（仮）のままであった。



（群馬県　ユウ君）
☆ドジっ子だなんて思ってないでしょうね？
こう見えても、やるときはやるんですよ。



（東京都　田原真理さん）
☆近ごろ波に乗っているプラチナたそ！
というより、この感じはルナっぺれー。

聖☆女学院

アルカナシグナルズ NEO

通販ショップのグッズなど、マメにチェックをしていきたい女子っ娘シグナルズ。



（千葉県　N・H君）
☆溢れる笑顔で幸せいっぱい！　博士も草葉の陰……
もとい、博士部屋から笑顔で見守ってるさ！



（石川県　仁君）
☆闘いに身を投じた聖女ふたり。
勝利の女神はどちらを選ぶのか。

きまぐれ チョイ足し道

アーケードゲームのキャラクターにお題の要素をチョイ足ししていく当コーナー！
今回のテーマは「青春」です。



（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗうぬぬ!?　セーラー服いろはさんとは。
けしからなさすぎて、じつにいいですとも！



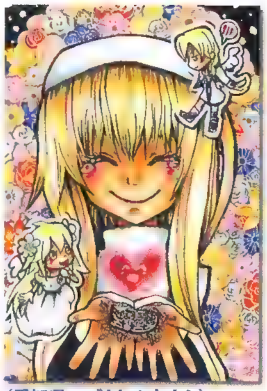
（栃木県　シムス君）
☆きら様の一日は牛乳で始まる。
きっと未来のナイスバデ〜。どどーん。

次回のテーマ
リラックス
をチョイ足し！

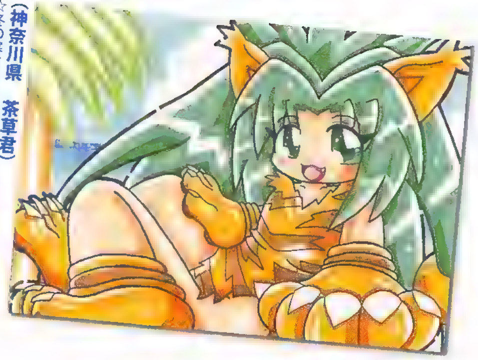
A-Fro回覧板　アーケードゲームのキャラクターに、お題の要素をチョイ足ししていく「きまチョイ道」。次回のテーマは"リラックス"。各自全力をもって脱力したり、休日っぽい雰囲気をかもし出したりしてみるといいだろう。また、イラスト以外にテーマとなるお題も募集中！　これはチョイ足ししていくしかない！　というテーマがありましたら、ドシドシと送ってくだせえ。ハガキ裏やアンケートの隅でも問題なし夫です！

アフロCMYK

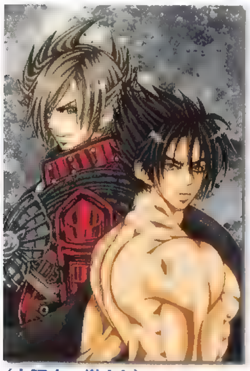
アーケードゲームのカラーイラストを掲載していきたい。そんな心持ちの通常営業コーナーがこちらアフロCMYKなんだゾナ！　それではよいお年を！



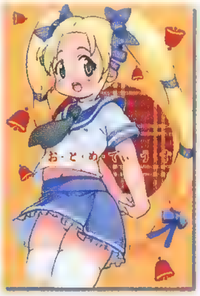
（愛知県　バクレツ丸さん）
☆No.129掲載の続編アンネースさん！
実は前回の眼劇号だったりもする（笑）。



（神奈川県　茶草君）
☆冬の寒さなんか、どこ吹くヒュルリラ。元気印で常夏キブンをばらまきまくり！



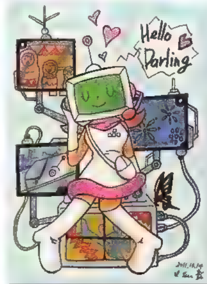
（大阪府　徹さん）
☆組むべくして組んだふたりの男。
共に掲げた正義のため、彼らの闘いは続く。



（大阪府　YU☆★3君）
H P.N.の☆が増えているのは、某ツイッターでの担当ゲツリとのやりとりのせいです（笑）。



（福井県　もとみち君）
H 冬こそ燃え上がりバーニング！
ジャスティスな拳をくれてやるぜ！



（新潟県　うなばら依吹さん）
☆電子なアイドルの恋する気持ち。
近ごろの活躍っぷりに目が離せない！



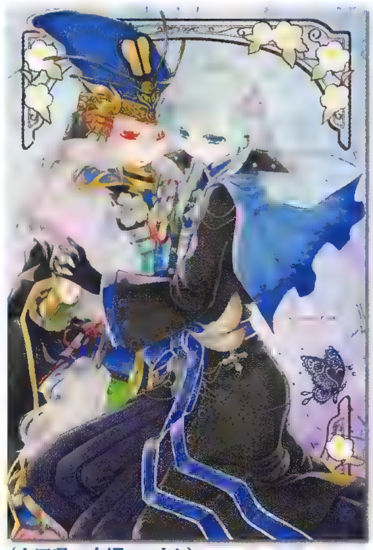
（青森県　五森セキさん）
☆『LoV』よりドラキュラ＆カニさんを3D化!?
赤と青のセロファンメガネを各自用意だっ！



（埼玉県　ヨネヌマさん）
H 仲良きことは良きことかな。
性別とかじゃない、そこに居ることが重要！



（東京都　豆乃さん）
H オトナの女性感が満載のベランシカさん。
多彩なシナリオキャラも『クロスレイド』の魅力です。



（山口県　水縹ロコさん）
H BSSとSR半兵衛様、二つの勇姿が今ここに！
なんともゴージャスなことであろうなあ、ありがたや。

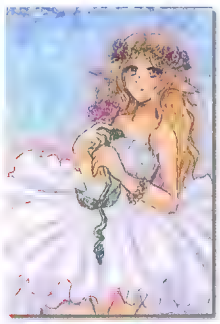
新図書カード完成

宣教師ゴンドルフさんが描く新図書カードがついに完成！　そこでこちらを、今月の投稿締め切り分となるNo.142の掲載者全員にプレゼントいたします。このチャンスを見逃すな！



イラスト／東京都　宣教師ゴンドルフさん

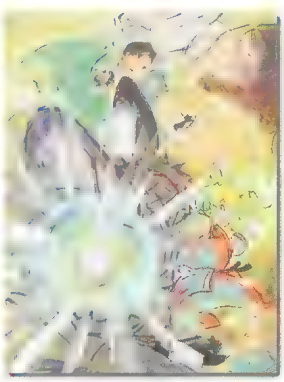
今月の締め切り分の掲載者全員にプレゼント！



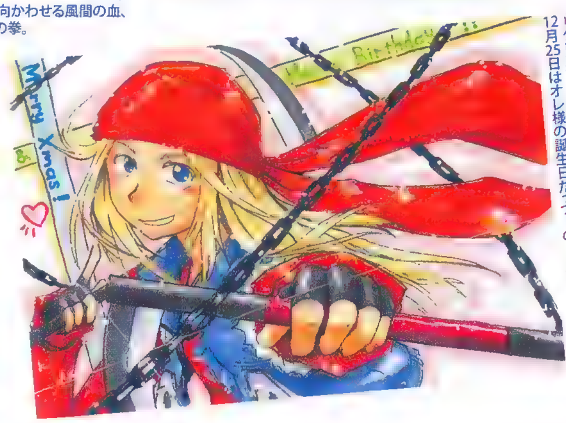
（北海道　玉咲姫さん）
☆裁きの後の誓い、CaptivAteが
意味するものとは？



（宮城県　リッチー・ロート君）
☆三島へと立ち向かわせる風間の血、
そして唸るは鉄の拳。



（島根県　ダンシングおりん君）
H『ストII』20周年記念、メインキャラ8人の大集合！
てことは、俺より強い奴を探して早20年（笑）！

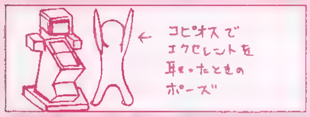


（奈良県　イナゴさん）
H クリスマスだなんて言ってる場合じゃねえ！
12月25日はオレ様の誕生日だっつーの！　で、今何年？

A-Fro回覧板　ちょうどこの真上で紹介されている新図案のA-Fro特製図書カード。宣教師ゴンドルフさんならではのナイスなイラストが光る、アフロヅ一同もノドから手が出るだらじゅるな（阿鼻叫喚）一品です！　なんとしてでもゲットしたいと息巻くあなたは、今月号の締め切りまでにレッツ投稿！　掲載号となるNo.142のA-Froでは、投稿採用者全員にこの新図書カードをプレゼント。アンケート自由欄の採用でもOKデース！

アフログレースケール。

冬将軍が日本列島へと騎兵突撃を仕掛けてきていますが、手がかじかんでコマンド入力をミスったりする愚はノーサンキュー。そんなゲーセン在住ゲーセン人な皆さまからのモノクロイラスト＆文章投稿を紹介するのが、当「グレスケ」というお話です。



（新潟県　佐倉信士君）



（神奈川県　捨て駒君）
☆そ、そんなことはないですぞ。……多分。
ぜひ皆さんの手で活躍させてあげてッ!!



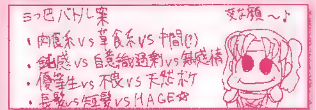
（東京都　こばい君）
☆クイズの回答はハキハキ元気に！
学生時代の青春をレッツおう歌！

へんなかおまつり。

No.138号『えすえぬ家』の「変な顔」をネタにした投稿が、なぜか多数殺到!?　早速何点か並べたら、この通りすごくかわいくなりました。



（神奈川県　射法八節君）



（神奈川県　礼楽部ゆっくさん）



（静岡県　小鳥遊みどろさん）



（千葉県　会田惣君）
☆上の小さいマルチは、実はスタンプ。
見覚えがある人は相当なはわわっ子と見たッ!!

アーケーダーズ徒然日常記

No.138の記事、『鉄拳タッグトーナメント2』、面白かったです。先日近所のゲームセンターにこの作品が入ったので、早速プレイしてみましたが、すぐに高校生らしい人に乱入されて即KOされました。

「まぁ、ここ数年対戦ものやってないし、これぐらい仕方ないな……」と無理矢理納得しましたが、やっぱり悔しい、アルカディアを読んでもっとうまく、強くなりたい！　と年甲斐もなく誓いました。

（兵庫県　Y.Y君）

☆その誓い、応援する同世代の同志は多数おりますぞ！『鉄拳』は操作や対戦の感覚がつかみやすく、格ゲーが苦手な人にも入門用にオススメだったりします。

後輩がバンダイナムコゲームスの某部署に就職が決まったというのに『鉄拳』未プレイだったので、ゲーセンに連れて行ってプレイさせること3日。見事『鉄拳』にドはまるその後輩から、こんな一言が。

「ウチの会社すげぇ!!」

そんなん知っとるわ！

（埼玉県　ナパームです。君）

☆改めて言うまでもなく、自明の理だったワケで。後輩さんが未来のバンナムを支える逸材になるよう祈っておりますぞ！

最近のマイブームは、フィグマの『け●おん！』シリーズを使った「餓狼マンごっこ」。多少（かなり）ムリがありますが、組み合わせを考えるのが楽しすぎます。

でも結局は、忠実に再現するなら上はデコが広いあの彼女になってしまうので、限定されてしまうのですが。

（新潟県　ヤクパン君）

☆A-Froの人気コーナー、餓狼マンを活用した新ホビーが誕生!?

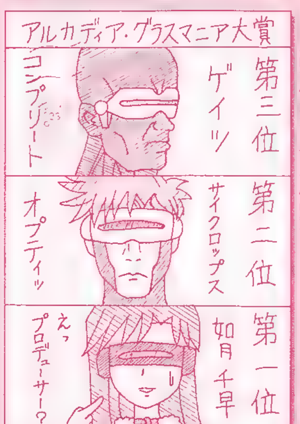
ちなみにブラボー餓狼マンの再現は、モラル的に見て良心がもたず1回きりになったそうです（笑）。



（茨城県　ボルシチさん）
☆男の顔に刻まれていくのは、傷と深み。
この精悍さと風格、さすがは軍人である。

眼劇2011 モノクロ団

今月はモノクロページでも、ずずいとメガネチック投稿を紹介！　グラスユニバースの正式発表もアルヨー。



（神奈川県　ken君）
☆何か形状に偏りがあるどころか、ビーム的な何かが出そうで怖い罠。



（福岡県　武術師某さん）
☆美を教える先生には眼鏡も当然似合う。しかしこの先生、冬場は寒そう……？

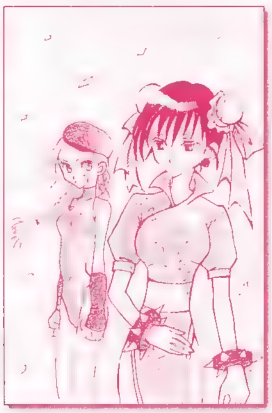
本年度グラスユニバースは!?

毎年『眼劇』で投稿が多かったキャラの中から選ばれるメガネ世界代表・グラスユニバース。今年のグラユニは、『ポップン』シリーズのリゼットさんに決定！　メガネ神として、日夜崇めたまえよ君たち。

A・Fro回覧板　実は「眼劇」以外でも、メガネキャラを愛でる「グラスマニア」コーナーは普段から営業中であります。ほかにもアーケードゲームを斬新な俺ルール、俺大会形式で新鮮に楽しむアイデアを募る「俺闘劇」、今回も次ページでご回答を紹介しております「教えてアフロディーテ」などでも、随時投稿は募集中です！　アンケートや携帯メールなどでのお気軽な投稿も大歓迎ですぞ。



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆『カオスコ』より、ルイさん華麗に登場だっちゃ！（裏面を見つつ）髪飾りの正体……確かに気になる。



（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆視線だけでも、通じ合う。美しき女傑に多くの言葉は無粋かと。

読者と読者の相互支援

教えてアフロディーテ

投稿に関する質問と、それに対する答えも募集するワールドワイド（多分）な当方。今回もたくさんの回答ありがとうございます！

答　作業中にかけるBGMは？

（福岡県　赤松セリさん）

作業中のBGMは、『ⅡDX』のムービーキャラを書く場合は家庭用でムービーをリピートしたりします。

ほかの場合は、絵のイメージに合った楽曲を中心にBEMANIシリーズばかり聴いています。BEMANIシリーズのサントラCDは1枚のアルバムにさまざまなジャンルの楽曲が収録されているので、投稿作品の作業時以外に聴くのにも役に立っています。

（北海道　玉咲姫さん）

☆BEMANIシリーズの投稿者の方の多くは、やはりBEMANIサントラを聴きながら作業しておられるようです。イメージが膨らみますよね！

作業中は集中するので、落ち着いた曲を聞きます。おすすめはシカゴの『素直になれなくて』、スリーティグリースの『ソウルトレインのテーマ』など。　（広島県　森本マイヤー君）

☆洋楽は邦楽よりも聞きながら集中できると、言う人も多いですな～。あと、邦楽だと一緒に歌ってしまうというご意見もありました（笑）。

やはりゲームミュージックが多いです。お気に入りは、アーケードなら『ダライアス外伝』、そのほかならDS『世界樹の迷宮』シリーズなど。

DVDを流しながら作業することも多く、その際のお気に入りは『刑事コロンボ』シリーズ！　会話メインのドラマなので画面を見なくても楽しめ、まさに「BGM代わり」という感じです。

（千葉県　ヒビクーガ君）

☆まさかあの古典名作ドラマをバックに、あのイラストが描かれていようとは……!?　ほかにもお笑いDVDを流しつつ作業するなど、DVD派の方も結構おられました。

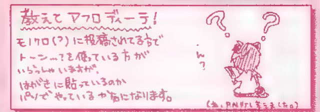
基本的には音楽はかけず、TVの野球（国内、メジャー）、サッカー（Jリーグ、海外、代表戦）の放送番組をつけながら、その実況をBGM代わりにしてネタを書いています。

ただ、盛り上がると筆が止まってしまうのが悪いクセです。

（栃木県　@kira君）

☆スポーツ実況は熱が入りますな！　作業を試合中の時間だけに、とはっきり区切れるのも隠れた利点？

今月の 問



（神奈川県　草渡結繁さん）

さて、今回皆さんにご回答いただきたい質問はこちら。たしかにモノクロの場合、雑誌に掲載される際にはかなり原画と違った雰囲気に変わるので、ほかの投稿者の皆さんの線描やベタ、スクリーントーンの使い方が気になるところですね。

上記のご質問の回答のみならず、ご自身の場合どのようにモノクロイラストを仕上げているのか、その際に使ってみて便利だった画材や使い方、よく使うスクリーントーンの種類や使い方のポイント、こだわりなどなど、モノクロイラストを彩る際のポイントもありましたらぜひお教えください！　この各意見を参考に、イラスト投稿に挑戦してみようという同志が生まれるかも……!?　新たな質問の投稿も随時募集中です！

今年も実はやっていた　闘劇パンフクロスワード解答公開!!

今年の『闘劇』パンフに、ひそかに載っていた鬼クロスワード。その解答と正解状況を、この場を借りて一応公開！

問1解答：サウスタウンブリッジ
問2解答：ラストスタンド

問1

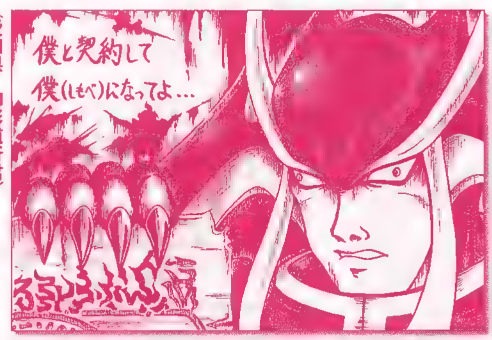
サ	プ	ラ	イ	ズ	マ	ギ	ア		ア	メ
マ			ラ		イ		ブ	レ	イ	ク
ン	メ		イ	ズ	ナ	バ	ラ	ン	ス	リ
サ	ッ	キ	ザ	ト	ー		シ			
	ポ			ウ		ウ	タ	ワ	レ	ル
ソ	ウ	カ	イ	ゲ	ン		タ	ア	ン	ナ
ウ		ー	イ	キ		ア	ル	ル	ゥ	
ル	マ	ネ	ン	ャ	ガ			ド	リ	ル
	リ	ー	チ	ノ	ー	ブ	ル	ワ	ン	ド
コ	リ	ジ	ョ	ン	ド		ー	イ		ル
	ン				マ	イ	ル	ド		フ

4箇所の誤植
- ●左ページ・タテ3「状態」
- ●左ページ・ヨコ10「パルログ」
- ●右ページ・タテ5「必殺枝」
- ●右ページ・ヨコ12「鉱物」

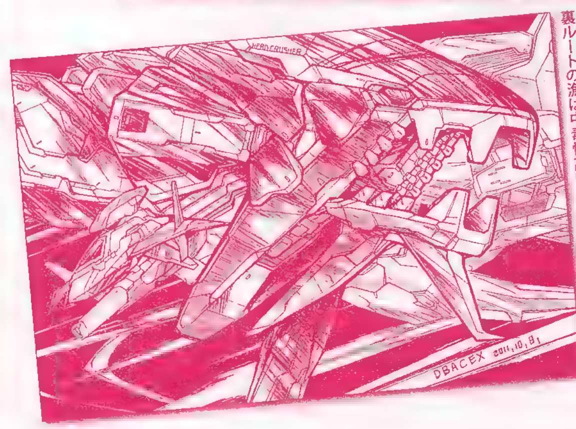
問2

ケ	ル	ベ	ロ	ス	ガ	ー	プ	ス
イ	-	ア	ル		イ	ス	カ	ラ
ジ	ミ	ト	ラ	イ	ス	ト	ノ	イ
ア	イ	リ	ー	ン	ト	レ	ー	ス
タ	コ	ス	カ	ド	マ	ツ	ネ	ロ
リ	ー	ブ	ラ	ジ	ャ	ー		ク
	ト	ス	テ	ン	ノ	リ	マ	ロ
オ	リ	ジ	ナ	ル	シ	ン	オ	ウ
ア	ー	マ	ゲ	ド	ン	グ		タ

正解の投稿は2通のみ！　しかもうち1通は『ジャッキーチェン　FIST OF FIRE』は「FISTS」じゃね？　と、担当が巧妙に用意した隠し誤植（←どこか泳いだ目で）を発見する偉業っぷり。賞品の図書カード当選発表は、近日の発送をもって代えさせていただきます！　問題が気になる人は、なんとかパンフを入手するといいだろう。



（愛知県　御影道行君）
☆闇の住人も「まどマギ」に染まる冬。いろいろと洒落にならんぞ闇の救世主！



（山口県　TEN HEAD君）
☆『EX』でより強大になった魚群。裏ルートの魚は中毒性高いです！

A・Fro回覧板　【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

ホッカイロじゃなくてシュウォッチで指を暖めれば、ゲーマー的には鍛錬にもなるんじゃね!?　と思う人もハハッと笑い飛ばす人も皆仲間!モノクロ投稿のネタ寄りギャグページ。俺たちの「大瀑布」はここから始まったばかりだ!(男坂END)



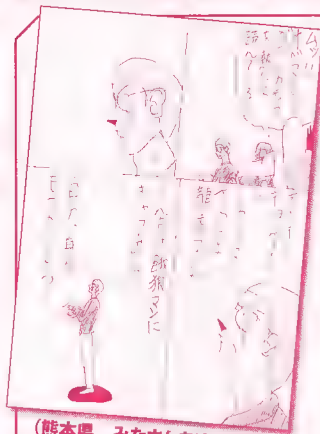
(長野県　LEG君)

ラ・餓狼マン一大プロジェクト(?)始動!

なんとなーく続けてみたらえらい大反響の人気コーナーになってしもた、とは今さら担当も口が裂けても言えない当コーナー。謎のヒーローラ・餓狼マンが、今日も正義のために駆けたり駆けなかったり!



(熊本県　AC30号様ありがとうございました・オドマシラン君)
☆文章投稿で来ていたアイツがここで登場とは!?つか、ひそかに最終決戦開始の予感だったり。



(熊本県　みなさんありがとうございました・オドマシラン君)
☆む、無理はしないで……いいのよ?(汗)

←君だけを……行かせはしない!

ラ・餓狼マン合体☆ヒーロー大ずかんPROJECT

ラ・餓狼マンシリーズは、ここ毎月大好評!　そこでこれだけ反響があるなら、本編とは別に図鑑的なコーナーも作れるのではと。

今まで通りの新合体ヒーローのほか、従来のヒーローの新技、強化形態など、文章投稿でもOKですのでぜひフリーダムにご応募下さい。文章投稿のヒーローや技を、オドマシラン君以外の皆さんもイラストで再現してみるのもアリかと!　アイデアの一部は、オドマシラン君が描く本編に気分次第で登場させてもらえたりするかも!?

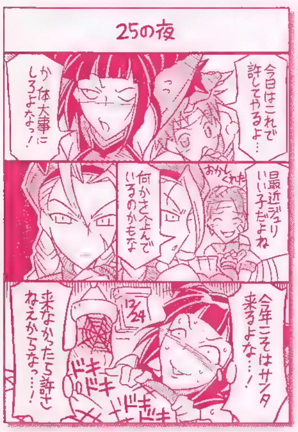


(千葉県　ひよこさん)
Ⓗテイオーキョーダインの秘密がここに!予想はしていたが体当たり専門だった!

みんなのおたより待ってるぞ!

A-Fro漫画道場

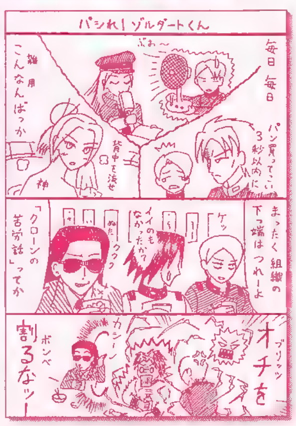
マンガがあれば寒さもヘイチャラ!　とはいかない世間ですが、心がいろんな方向にあったまるマンガ作品を今月も多数いただきました。



(東京都　良月君)
☆この25歳、ピュアすぎるぜ……ッ!!サンタ代役、色的にロシアのあの人で。



(大阪府　せのお東君)
☆乱世は何が起きても不思議では……。って、その手に持ってる書ッ!?(汗)



(埼玉県　埼玉県民大富豪君)
☆アーイのアーイは悲哀のアーイ。とりあえず三つ目の役は譲りなさい。



(富山県　山田無識庵道楽斎君)
☆ああ、「初見だとよく見られる光景……。自機が黄色になる、4P席の人はご注意あれ。

アフロ川柳怪

お題の言葉は使ったり使わず雰囲気だけ使ったり、自由に川柳を詠んでいただく当方。今回のお題は「メガクラッシュ」です。

太陽拳　その眩しさに　メガ(目が)クラッシュ

(石川県　二代目SB1号君)

〜寸評〜
今回5通のネタ被りが出た、「メガ(目が)クラッシュ」SG(シケギャグ)川柳。その中でもコメントで自ら「被り必至なSGですが、何か?」と開き直る氏の作品には潔さが光り、文字通り眩しい作品となっております。

ワレニカゴー　ああワレニカゴー　ワレニカゴー

(宮城県　詠み人知らず)Ⓐ

〜寸評〜
某ゲームのクレリック様の勇姿……上級者に同伴して、回復だけを連発していたあのころを如実に思い出させる、実に味わい深い作品です。なお、アンケートハガキにペンネームの記載が無かったため、念のため匿名としました。

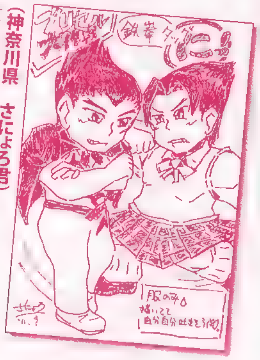
今回のお題　**残機ゼロ**　今回のお題はこちら。単語を直接は使わず、雰囲気だけ用いるのもアリですぞ。

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本!　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

リアルに男の娘

ブリセル大作戦

男性キャラが女性化したら……と、無限の想像力を働かせていただく当方。ブリセルが見られるのは(多分)A-Froだけ!



(神奈川県　さにょろ君)
☆まさかの新技、服のみブリス。いや、剃っていればなんとか(え)。



(福岡県　皐月トミィさん)
☆孫呉の名君兄弟が姉妹に……。性格が男性時より強く表れてます!

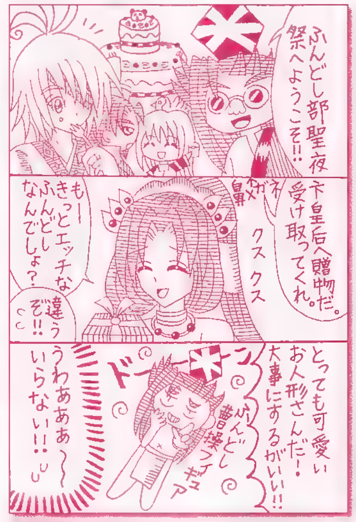
秋冬も一丁

ふんどし部

昨今の「筋肉部」の盛り上がりに乗じてか、投稿が増えてきた当方。どんなコーナーかは……もはや説明は不要かと。



(長野県　ふんどしMARYさん)
☆「何も言うことはない!!」(裏面より)その力強さが……完全世界。



(福岡県　赤松セリさん)
☆ふんどし部でもメリクリの巻!
そそ様人形、表情がまた実に……。

ゲルエロス村

名前通り、かつ要約すると、出版社の偉い人にギリで怒られないように頑張るのが当方です(編注:厳しく違います)



(静岡県　桜井ハズキさん)
☆TERRA新譜に『GLIDE』ロングは無し。その残念さをエロスで表現……だと!?

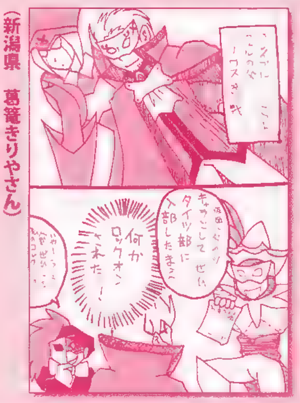


(愛媛県　煮モノさん)
☆これは実に明らかな裸エプロン。タイトルの「セクシー」はダテじゃねぇ!

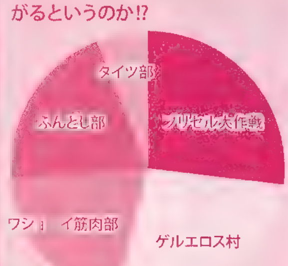
今月の!

リビドーグラフ

(新潟県　葛篭きりやさん)
☆タイツ部も実は最近暗躍中。部員確保は戦争なのだ……。



投稿量2トップは変わらずですが、筋肉とふんどしの追い上げがさらに加速。別の意味で肌色率が上がるというのか!?



MM 無理難題 無解決 ターボ

こちらはアンケートハガキの自由欄の声を……って自由欄って欄として固定されている以上、自由とは言えないんじゃ!? とはまったく思っていないという自作自演から、軽やかにコーナースタートゥ。

そういえばあと1年後には150号ですね。今年はゲーメストから数えると25年になりますが、まだま[illegible]ていってほしいです。

(東京都　みそ夫君)

[illegible]

親子プレイヤーを見て、ほっこりした一日。

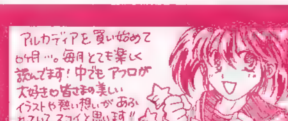
(長野県　カニP君)

[illegible]

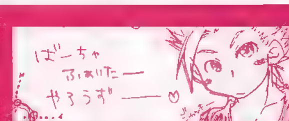
市来光弘さんと『KOF XIII』で対戦してみたい。

(愛知県　ふでそう君)

[illegible]



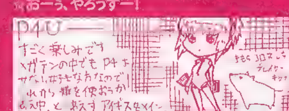
↑(岐阜県　にょろりんさん)
☆皆さんの熱意あってのA-Froです!



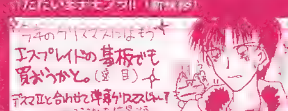
↑(長野県　ゆっきんさん)
☆おーう、やろうずー!



↑(千葉県　ミサオ君)
☆ただいまデモブラ!!(新装版)



↑(鳥取県　コニャック君)
☆コロマルさん、ゴーであります。



↑(千葉県　エスプ基板に我はなる@おまめさん)



↑(鳥取県　LIME君)
☆トランスだけはカンベンな。

Shake The アフロッ

げっつ☆　あれ、田渕さんが今月は不在ですな。

ちくわ　円環の理と見せかけて、フォース無しでバイド帝星最深部に導かれてしまったわ……。

げっつ☆　ヒィ、あからさまに勝てっこねぇ!?

ちくわ　まぁ、次回には復活予定じゃい。ところで、新コーナー設立要望をいただいておらなんだか?

げっつ☆　ハイッ!! ほかの投稿者様へのファンコールやお礼を寄せる場と、人気投稿者さんにスポットを当てるコーナーが欲しいとのお話が!

ちくわ　昔「アフロBBS」や「アフロ一人のビッグショー」と題してやってたのお。復活の時……か!?

編集ヤエ　え、でも投稿者間の交信には投稿システムの都合上、2カ月のブランクが生じますが……。

アフロッ　気合いで避けろ!(メスト記事風に)

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**12月16日(金)必着!** 募要項は82ページ〜83ページの欄外を参照してくだされ!! 各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座 二周目



連載第19回

続 東亜プラン ラブ。

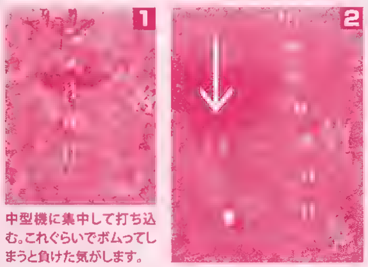
80〜90年代に数多くの名作シューティングゲームを世に放ったゲームメーカー「東亜プラン」。11月に発売された同社ゲームのCD-BOX（98ページ参照）をきっかけに始まった番外編、今回はその後編をお届けします。同社のゲームを分析すればするほど、見えてくる職人的センス。シューティングのゲームデザイン流儀がこの時点で確立されていることが分かるのです。

シューティングゲームといえば東亜プランのことだった（後編）

サントラを聴いているとゲーセンで遊んだ当時を思い出します。ゲームセンターでは聞こえなかった細かい音も確認できて非常に楽しい。当時は開発者しか見られなかった貴重な資料集もニヤニヤ見ながら過ごしています。そんなわけで今回は「東亜プラン」の話題、後編です。

■[4]　組み合わせの妙　プレイヤーの意識をそらす方法

いかにも硬そうな見栄えの中型飛行機を倒した後、右の戦車を倒しに行くというシーンを考えてみましょう。この中型機を倒した瞬間に、ザコ敵が出現します。このとき、右左どちらの敵から倒そうかと悩みが発生してしまいます。ここでレバー操作がおろそかになると、両側から弾を撃たれて逃げ場がなくなってしまうのです。こうしてプレイヤーの意識をある一点の敵やアイテムに誘導させることで、ほかの攻撃との巧みな（プレイヤーにとっては意地悪な）相乗効果が生まれます。



1 中型機に集中して打ち込む。これぐらいでボムってしまうと負けた気がします。

2 中型機を倒した瞬間、新たな敵が出現。ここで新たな敵に気を取られてしまうと危険な状況に！

■[5]　どの敵から倒すか？　選択権はプレイヤー側にある

先ほどと似たような状況で、硬い敵にひたすら撃ち込むシーンですが、今度はそんな敵が複数現れるケースではどうなるでしょう。

連続写真で見ましょう。まず、一機の硬い敵が出現。打ち込んで倒せそうになったところで、新たに敵が出現して、攻撃が止む。どちらの敵を先に倒そうか迷う瞬間が訪れます。

ここで新たに出てきた戦車を倒しに行くと、大型戦車がさらに出てきます。途中から出現した戦車に誘導されてしまい、結果的に大型戦車二台の攻撃に追いやられる。まんまとやられます。



1 最初の戦車か現れる。硬いので、当然ひたすら撃ち込むことに集中。

2 左上から新たな戦車が登場する前段階。攻撃がいったん止む。

3 最初の戦車はあと一息で倒せそう。新たな戦車に向かうことに。

4 選択は誤りだったと気付いたところには、もう回避不可能な状況に。

■まとめ

「シューティングゲームといえば東亜プラン」とみんなが思っていた時代は「プレイヤー」と「開発者」がお互いに進歩しつつ、次の勝負を楽しみにしていました。

両者が「対等」の関係だった時代。

それはさながら、次はどういった手で来るのか好敵手との勝負を楽しみにしている棋士のようでもあります。シューティングはリアルタイムな将棋のようだと感じました。そんな時代を体験できた自分は、幸福だったと振り返ることができます。

今、プレイヤーと開発者は対等であるか？　開発者の思い通りに振る舞わなければ正解ではないゲームは果たして楽しいのだろうか？

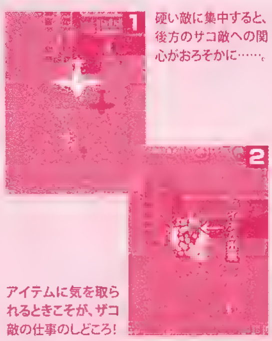
あの時代と同じようなゲームを新たに作ったとしても、テンポやシステムは時代にそぐわないのは容易に想像できます。でも、しかし……です。東亜プランのゲームで育った身としてはいつかチャレンジしてみたいテーマでもあります。

今を生きる開発者は、今の時代に合うゲームを作るべきだと思います。でも、シューティングゲームが好きな開発者はそうではないことも思って悶々としてしまいます。とりあえずは今回発売されたサントラを聴いて悶えてみます。シューティングゲームが好きなので！

東亜プラン作品の例

■[4]　組み合わせの妙

『究極タイガー』の一場面から見てみます。手前の中型機を倒した直後に、後ろのザコ敵機に狙い撃ちされてしまう油断できない瞬間……。硬い敵とザコ敵との絶妙なコンビネーションがここにもあります。意識を一方に集めることで、油断を発生させるスキが生まれます。このことが分かれば、中型機に撃ち込んでる最中、次はどちらへ避ければいいか、弾の流れを追うのも楽しいでしょう。



1 硬い敵に集中すると、後方のザコ敵への関心がおろそかに……。

2 アイテムに気を取られるときこそが、ザコ敵の仕事のしどころ！

■[5]　どの敵から倒すか？

基板の性能が上がりグラフィックやサウンドがレベルアップした『飛翔鮫』の1シーン。耐久力の高い敵が登場。ある程度ダメージを与えたタイミングで新たな敵が登場（2の囲み部）。どちらの敵を先に倒すべきか選択権がプレイヤーにある点が重要です。新たな敵を先に倒しに行くと、先に居た敵が画面下方の危険な位置まで下がってきます。左の敵を先に倒しておけばよかったと後悔する瞬間。もう、ボムるしかない。



時間差出現は東亜プランの様式美ともいえます。『大旋風』でも同様の状況が多く現れます。

次回予告 次号からは通常シリーズが再開。シューティングゲームを作ってみる試み、その4回目となります。上級者からシューティングに不慣れな初心者まで対応できるアイデアを、試作版を作ってみることで検証してみます。今回の流れを受けて「東亜プラン　ラブ。」な要素も今後入ってくるかも!?　ご期待ください。（編集部）

ウメハラコラム

道

●今月の質問●

全然勝てず、対戦が楽しめません

（質問者:tttさん）



ウメハラのようなプロゲーマーも、操作に慣れていない初心者も同じ土俵の上で闘うのが対戦格闘ゲーム。腕が伴っていなければ、当然負け続けることはあるもの。今月の質問はそんなプレイヤーの悩みだ。

ウメハラ

2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国Madc[illegible]社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ

「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。主な戦績は第1回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』(個人戦)ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

勝てない。だから、つまらない。対戦格闘ゲームにありがちな負のスパイラル。しかし、そこで挫折するか、向上の糸口を見つけるか。回答は厳しい意見から始まるが……。

興味があることだからこそ地道な努力が大事

モリカワ(以下、モ)：今月の質問です。
ウメハラ(以下、ウ)：はい、お願いします。

いつも楽しくコラムを読んでいます。

僕は対戦ゲームがとても弱いです。全然勝てないのでイライラしてしまい、ゲームを楽しめいません。

こういう場合はもう、対戦格闘ゲームから離れた方がいいのでしょうか？

（愛媛県　tttさん）

モ：分からんなー。さっぱり分からん……。
ウ：何が？
モ：イライラするときって自分の実力よりも悪い結果が続いたときでしょ？　質問者は自分を弱いって認めてるのに、なぜイライラするんですか？　全く意味が分かりませんね。
ウ：言われてみりゃそうね。まあ、実力を認めてない相手にも負けてるからイライラするんだろうけど。
モ：ほら、それがおかしい。なぜ、負けてるのに相手を認めないんですか？
ウ：相手を認めるって簡単なようで、難しいからね。まあ、この人の場合はそれ以前の問題だと思うけど。
モ：と、いいますと？
ウ：イライラしやすい性格だとしても、明らかに格上だと分かる相手に負けたときは、そうならないでしょう。
モ：そりゃそうだろうね。
ウ：つまり、初級者～中級者同士の対戦だね。家庭用『スパⅣ』のPP（プレイヤーポイント）で例えると、1000～3000ってとこかな。そのレベル同士ならちょっとした工夫で簡単に勝率を上げることができるんだから、反省や準備を全くしていないことになる。いくら弱くたって、成長を実感できていればイライラすることは無いからね。
モ：そういう人たちは結構多いと思うんだけど、何でそうなっちゃうんだろ？　わざわざ質問してくるんだから、対戦ゲームは好きなんだよね？　俺は格ゲーに限らず好きなことに対して、自然と情報を集めたり工夫をしちゃうんだけど。
ウ：原因はハッキリしてる。自分を特別な人間だと思ってるんだよ。
モ：えっ!?　自分は弱いって思ってるんだから、それは無いでしょ。
ウ：口ではそう言ってても、本心は違うね。そうじゃなきゃイライラするわけがない。何かを上達したいんだったら地道な努力しかないんだけど、こういう人たちは、才能さえあれば何も考えなくても上達すると思ってる。
モ：つまり、特別な才能がある自分には反省や準備はいらないはずだと。
ウ：そういうこと。まあ、対戦ゲーム自体をなめてるっていうのもあるけどね。いくら何だって何の努力もせずに弁護士になれるとは思ってないだろ（笑）。
モ：確かに。ゲームだったら真剣にやってる人が少ないし、俺様なら努力いらんだろ、ってことか（笑）。
ウ：そういう俺も興味が無いことに対しては全く成長しない。携帯電話を持ち始めて10年以上たつけど、いまだに赤外線通信のやり方も分からん（笑）。
モ：あー、分かる！　俺も興味が無いことは10年たっても全然進歩しない。
ウ：だよね。まあ、興味が無いからイライラすることも無いけど。
モ：じゃあ、こういう人たちはどうすればいいの？　対戦ゲームには手を出さない方がいいのかな？
ウ：考え方を変える気が無いなら、そうした方がいいんじゃない？　一生掛かって満足する結果は得られないだろうからね。
モ：厳しい意見だけど、事実だよね。じゃあ、具体的にどういう考え方なら上達していける？
ウ：仮にこの人がPP1000くらいの実力なら、PP5000～6000のプレイヤーの動きは参考にしない方がいいよ。
モ：そうなの？　うまい人のプレイは学ぶことが多いと思うけど。
ウ：目に見えるテクニックはね。セットプレイを真似したり、状況別の対処法を学んだりはできるけど、対応力やコマンドの入力精度が伴わなければ、勝率には結びつかない。まずは、自分のPP＋500くらいの人を参考にするといいね。
モ：なるほど。そうすれば、自分の実力と大差ない人のプレイだから、違いにも気付きやすいわけか。
ウ：そうだね。どんなにうまい人でも下手な時期はあるんだから、焦らないことが大事。こういう人たちは理想の自分ばかり想像して、目の前の相手に本気にならないけど、これってゼロか100でしか物事を考えられないのが原因だよな。

ゼロと100 その間に存在する大切なもの

モ：ゼロか100っていうのは？
ウ：勝者は100で敗者はゼロ。つまり、過程は評価しない。
モ：いわれてみればそうかもね。でも、それって世間の考え方自体がそうじゃない？
ウ：そうだね。口では結果がすべてじゃないといいつつも、社会全体は「結果」を出してない人に冷たいからね。だから、親や教師は「結果」を出せって繰り返し言うもんね。他人の前では「『結果』なんてどうでもいいです」と言いつつ、自分の子供の前では「『結果』を出せ」ですよ。怖い話だねー。そういう環境で育った人間同士が無言の圧力を掛け合ってんだから、たまんねーよな。そりゃ人の目も気になるわ。
モ：うーん。確かにね。
ウ：まあ、いちいち他人の努力の過程を見ていられるわけじゃないから、評価を下す人間は「結果」で判断するし

かない。でも、自分を大きく成長させようと思ったら他人の評価は気にしちゃいけない。
モ：ウメハラがいつも言ってることだね。でも、世間が「結果」でしか判断しないのを分かってて、過程を大事にするのは勇気が求められるよなー。
ウ：俺には世間の評価が大事って考えが理解できないけどね。もし、俺が親や教師だったら「世間は『結果』で評価する。でも、それは、人が大きく成長することを邪魔する、社会の罠だからだまされるんじゃないよ」って子供に言うけどね。
モ：あれ？　ちょっとカッコよくね？（笑）
ウ：事実、カッコいいから仕方がない（笑）。俺は子供のころから疑問だったんだけど、周りのご機嫌を伺うことで成立してる友達関係や人気って、意味あるか？　そんな人間関係なんてどんどん不安になっていくだけだろ。
モ：いやー、それは正論かもしれないけど、心を許せる友人や家族が居ない人にとっては大事なんだよ。その立場になったらウメハラだってそうなっちゃうかもしれないでしょ？
ウ：寂しいし、辛いかもね。でも、友達欲しさに自分の考えを曲げることはないよ。いや、事実曲げてこなかった。あなた、10代のころの俺、知ってるでしょう？（笑）
モ：大変失礼しました（笑）。でも、どうやったら周りに流されないで済むのかな？　ウメハラは10代のころから勝ってたから、自信があったわけでしょう？　そういう人は流されずに済むかもしれないけど、普通は難しいよ。
ウ：勝ってるから流されないってのは違う。俺が考えを曲げなかったのは、信頼できる友人が居るからとか、自分に才能があると思ってたからじゃない。自分の内側から湧いてくるやる気に絶対的信頼があったからなんだよ。結果や友人関係、他人の評価っていうのは状況や運で大きく変わってしまう。そんなもん信じて、結果が出なくて苦しいだの、人に裏切られただの言ってんだからどうしようもねーよ。情けないです。馬鹿です。
モ：言い過ぎ、言い過ぎ（笑）。でも、言いたいことは分かった気がする。時代や環境に左右されない、普遍的なものに信頼を置けば、孤独にも耐えられるってことだよね？
ウ：そう！　そういうこと。まあ、自分のやる気を普遍的だと信じてる俺は、すごいよねって言いたかっただけなんだけど。
モ：やっぱりそうか。クソが！
ウ：「ウメハラコラム」なんだからそれくらいいいじゃん。ケチ！
モ：でもさ、本当にそうなのかな？
ウ：へ？　何が？
モ：いや、そもそも何で成長しなきゃいけないのかな？って思ってさ。平凡でも毎日平和に暮らすのっていけないこと？
ウ：なに？　モリカワのクセに生意気な！　そりゃ、成長し続ける人生の方が楽しいに決まってんだろ。
モ：成長した方がいいっていう考え自体が、社会の罠の影響なんじゃないの？　人によってはすごい圧力になってるかもしれないでしょ。
ウ：いや、多少の圧力は必要だな。
モ：大体ね、自分のやる気が普遍的っていうのはごう慢ですよ。あなたは格ゲーに出会わなかったとしても、そんなことが言えますか？
ウ：馬鹿言っちゃいかんよ、君。くだらない。今回のコラムはこれで終わりだ、終わり！
モ：時代や国、家庭環境によっては、努力することが許されない場合だってある。それなのに、自分のやる気は運や環境に左右されたものじゃないっていうんですか？
ウ：いや、そういう人はかわいそうかな、とは思うけど……でも、これ、格ゲーコラムだし、ね？
モ：まあ、あなたの言うことを聞いてりゃ、成長はするでしょう。でも、それが原因で、成長する気が無い人間を見下すような人間になってしまうなら、あなたも社会の罠を広める人間の一人ですよ。
ウ：はい。すいませんでした。以後、気をつけます。
モ：分かればよろしい。じゃあ、質問者にアドバイスを。
ウ：あっ、はい。でもやっぱり、格ゲーは自分の成長を楽しむものだと思うので、ちょっとでいいから準備をしていくといいと思います。「よく失敗しちゃうコンボを10分間練習する」とか、勝つのは無理かもしれないけど「相手の体力を半分は減らそう」とか、そういうことですね。
モ：なるほど。いいアドバイスじゃないですか。
ウ：ありがとうございます。あとは、「身近に居ないキャラをメインキャラにする」っていうのもアリかもしれないですね。
モ：ほう。そりゃまた何で？
ウ：珍しいキャラを使ってれば周りから重宝されるじゃないですか。そういうのって純粋にうれしいことだと思うので、モチベーションが上がって自然と工夫するようになるかなと。
モ：工夫するクセを付けるってことね。いいんじゃないですか。
ウ：はい。じゃあ、今回はこんなところでいいですかね？
モ：はい。いいでしょう。

今月のウメハラ

久し振りのこのコーナー。まずは最近のウメハラの動向を改めて振り返ろう。10月20～21日（現地時間）になるが、昨年に続き中東の国、クウェートを訪問。現地の格ゲーファンと共に組み手やエキシビションマッチを通して交流。「盛り上がって、とてもよかった」と昨年以上の格ゲー熱を肌で感じたとのこと。現地の熱烈な歓迎を心から楽しんでいたようだ。
さて、『スパIV AE Ver.2012』の稼働が間近であるが、ここで気になるのが「ウメハラはどのキャラを選ぶか？」だろう。最近、東京で闘うウメハラがゲーセンや「スパIVモバイルサイト」で確認されており、「Ver.2012」では『ストZERO3』以来の"ウメハラ豪鬼"が見られるのでは――とウワサされている。本人に真相を尋ねてみたところ、実際に選ぶかどうかは豪鬼の最終調整次第とのことだった。これまでのロケテスト版の情報から判断して、稼働に先駆けて腕を磨いているようだが、12月2日の稼働日に選ぶキャラクターは――？　当面『スパIV AE Ver.2012』だけで闘うというウメハラ。今冬の動向はますます目が離せないぞ。

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ
- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catz ステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！
悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！
募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

［Mad Catz メッセンジャーバッグ］



［Mad Catz キーチェーン］



俺にゲーム

アーケードゲームを深く語り尽くすこのコーナー。今月はSNKの人気3タイトル合同大会「日月星辰」の実行委員であり、現役プレイヤーでもあるR-MOON氏が「幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～」を語り尽くします!

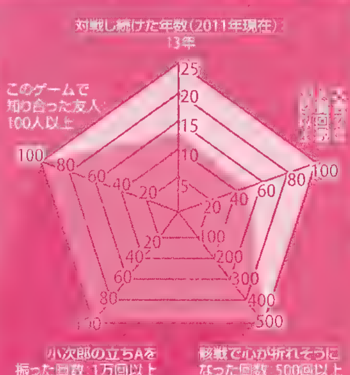


幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

■メーカー：SNK（現SNKプレイモア）	■稼働　：1998年11月25日
■ジャンル：2D対戦格闘	■使用基板：MVS
■操作方法：8方向レバー+4ボタン	■移植版　：ドリームキャスト、PS2

今月のゲーム野郎　R-MOON





古くからの格闘ゲームプレイヤー。今……

……。しかしこのゲームで知り合った人とは今も交流がずっと続いている人

対戦格闘ゲームが多数発売された1998年 今日までプレイし続けるそのゲームと出会う

今回語るゲーム「幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～（以下、月華2）」は、1998年11月に発売された2D対戦格闘ゲームです。1998年を思い返してみると2D対戦格闘ゲームが多数発売された年でした。いくつか例を挙げると、「THE KING OF FIGHTERS '98」や「STREET FIGHTER ZERO3」など、現在でも対戦が繰り返されている格闘ゲームが、この年に数多く登場しています。当時高校生だった自分は、対戦格闘ゲームに明け暮れる日々を過ごしており、学校の授業中は対戦のことを考え、学校が終わるとすぐにゲーセンへ行き対戦、家に帰ると開通したばかりのインターネットでゲームのことを調べる……。そんな学生時代を過ごしていました。

そんな日々を過ごす中でも、自分は「プレイする対戦格闘ゲームのスパン」があまり長くなく、一つのゲームを数カ月遊んだら次のゲームに移り、そのゲームをまた数カ月遊び、また新しいゲームが出たら次のゲームへ……。ということを繰り返していたのです。ところが、「月華2」だけはなぜだかずっと対戦をし続けていました。

なぜそこまでこのゲームに魅せられてしまったのか。今回改めて考えていたのですが、一つは時代背景と世界観が自分好みであったことが挙げられます。「月華1」から進化したグラフィック、細かいエフェクト、演出に加え、深みのあるストーリーを持った個性的なキャラクターの数々。また自分の好きな時代である「幕末」という時代設定だったこと。そんな「月華2」の持つ世界観そのものをとても気に入ったことが、このゲームをプレイし続けた理由の一つです。

加えてもう一つ外せないのがこのゲームを通じて知り合った友人たちの存在です。自分はこのゲームで多くのライバルともいえる友人たちと出会い、多くの大会でしのぎを削り、今日まで対戦し続けてきました。そういったライバルに勝ちたいという想いや、普段一緒に対戦しているときの面白さなどなど、発売されて13年経った今でもこのゲームで遊び続けている理由に、今一緒に対戦してくれている友人たちを語らないわけにはいきません。

そんな大きな二つの理由があって、このゲームにハマり、対戦を続けているんだろうなぁと思っています。

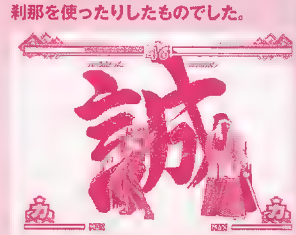
13年間対戦し続けたのには 確かな理由があった

細部にまでこだわった美しい演出

本作の魅力を語る上で外せないのが、音楽と各必殺技の演出です。BGMで自分が一番好きなのは「黎明の決意」というCPU戦の最初のステージで流れる曲。『月華2』をやったことがある人なら、一度は聞いたことがある曲でしょう。

この曲自体は寂しい曲調なのですが、その中にも何か芯の通ったようなものを感じる曲で、寂しい想いの中、大きな決意を持って旅立つというそれぞれの剣士の心境をそのまま表現したような曲になっていて、1ステージ目に合うとてもいい曲なんですよね。ほかにもオープニングやエンディング、キャラ選択、各ステージの曲などなど、すべての曲が作り込みを感じさせ、それぞれの音楽が「月華2」というゲームの世界観を表現するのに一役買っていると思います。

またこのゲームは、必殺技の演出が当時ほかのゲームでは見たこともないような演出をしているのがとても印象的です。特に鷲塚、小次郎、骸などの潜在奥義でバックに文字が出る演出や、響の潜在奥義で居合いにおける一瞬の間を表現する演出などなど、当時は潜在の演出が見たいがために、響や刹那を使ったりしたものでした。



鷲塚の潜在奥義の演出。決まった瞬間はだれもが画面に見入ったものです。

現在の対戦環境　現在月華2が対戦できる場所は、金曜日のクラブセガ新宿西口店が熱い。ほかにも水曜・日曜の中野TRF、関西では京都a-choや茨木VIPなど。また北陸・石川県の扇ヶ丘レジャーセンターでも定期的な対戦会が開催されている。

を語らせろ!!

真田　小次郎というキャラクター

前ページでも触れていますが、とにかく『月華2』は容姿、ストーリー、性格などあらゆる要素から見て魅力的なキャラクターばかりです。四神の力を受け継いだ「楓」、封印の巫女である「雪」、その兄である「守矢」に始まり、新撰組である「鷲塚」と因縁の相手である「骸」の関係や、「雪」と「刹那」、「天野」の関係など、それぞれの相関図や、その魅力的な部分を挙げていったらキリがありません。ですが今回はその中でも自分が使用しているキャラクターであり、本作でも屈指の格好よさと奥にある驚きのストーリーを秘めている「真田　小次郎」について語りたいと思います。

まず、このキャラは男性に見えて実は女性です。小次郎という名前も偽名で、実際の名前は「真田　香織」といい、「骸」によって殺められた兄の姿を装っている妹、というのが本来の姿です。初めてゲーメストに小次郎のイラストが載った瞬間から、このキャラに魅入られてしまいました。後にその裏にある実は女性というストーリーを知ったときも、さらにこのキャラが好きになりました。多くの対戦格闘ゲームをプレイしてきましたが、小次郎が一番のお気に入りキャラであることは言うまでもありません。

ゲーム内での小次郎は決して強いキャラではないのですが、使いやすい通常技と、場所を選ぶことによって効果を発揮する必殺技によって、やり込めばやり込むほど強くなる、とても良いキャラであると認識しています。そんなゲーム内でのキャラ性能の部分を含めたすべてがこのキャラの魅力でしょう。



真田小次郎

忘れられない記憶　日中交流戦

2007年、ある中国のプレイヤーが日本のプレイヤー「大樹」の管理している掲示板に書き込みました。それは、後に中国代表として闘うことになる、中国を代表する天野使い「ALIEN」からでした。彼の書き込みから話は発展し、日本対中国という形でチーム戦を開催することになりました。これが後々まで語られることになる「月華2・日中交流戦」です。この大会は今思い返しても、記憶は色あせること無くよみがえってきますし、『月華2』の歴史の中で外すことのできない意味ある試合となりました。

この時期は攻略としては円熟期に入っており、大会も大規模なチーム戦が開催されることがあまりなかったときでした。そんな時期に日本を代表したプレイヤーがチームを組み、一つの目標に対して切磋琢磨するという状況は、今までにない緊張感を各プレイヤーにもたらし、プレイヤーの一体感も生み出しました。また、この時期はほかのSNK対戦格闘ゲームで、日本のプレイヤーが中国プレイヤーに対して苦戦していたというのも、我々に使命感を感じさせてくれました。『月華2』だけは絶対に負けたくないという想いが、日本勝利という結果をもたらしたと思っています。

またこの大会、滞在期間を通して、中国側の歓迎がとても暖かいものであったことも記しておかねばなりません。試合後に撮った写真は、まさに「ゲームは国境を越える」ということを感じさせてくれるものです。機会があれば、またぜひ中国のプレイヤーと闘いたいと願っています。

最後に、『月華2』は13年経った今でも対戦が繰り返されていますし、またその中で緩やかではありますがいまだに攻略が進んでいます。この文章を読んで少しでも興味を持ち、『月華2』をやってみようと思ったプレイヤーが一人でも増えるのであれば何よりです。さぁ、街へ出て対戦しましょう！



本文でも語った日中交流戦での集合写真。国は違えど、剣の腕を競い合った同志だ。

10年以上対戦し続けた愛すべき対戦格闘ゲーム。その集大成を見せる時が来た!

SNK人気3タイトル合同で実施される大規模大会が開催!

日月星辰 最終章

開催日時
2012年4月29日(日)

開催種目
餓狼MOW、月華の剣士2、KOF'98

会場
NEOアミューズメントスペースa-cho

公式URL
http://www.classic-evo.net/~eclipse/

過去二回開催され、熱い闘いを生み出してきたSNK格闘ゲーム3種合同の大会が来年も同種目で開催されます。その名も「日月星辰・最終章」です。今回は第一回と同じく京都で開催され、全国各地から腕に覚えのあるプレイヤーが集合することが予想されます。

今回は最終章ということで、スタッフ全員が最高の盛り上がりを演出するために動いていますので、参加予定プレイヤーは期待していてください。また当日見に行こうかなと思っているプレイヤーも、ぜひ興味あるタイトルには参加してほしいと思っています。見ただけの大会と参加した大会では記憶の残り方が違うと思いますし、参加したすべてのプレイヤーを満足させ、必ず飽きさせない1日にしてみせます。

さて、こと『月華2』に限った話をしますと、「RYO」(骸)の三連覇がかかった大会となります。自分は第一回では準々決勝で、第二回では準決勝で同氏に負けてしまいましたので、今年こそはリベンジを果たして、決勝で闘うと約束した「大樹」(楓)と闘い、そして優勝したいと思っています。またそのほかにも日本を代表するプレイヤーがひしめきあっており、だれが優勝してもおかしくない状態です。これは盛り上がらないわけがありません。

またほかの二種目も強豪プレイヤーが参戦を予定しており、2012年4月29日の京都は初夏の暑さ以上に、熱い対戦が展開されることが予想されます。各プレイヤーたちのやり込みの集大成を見逃さないためにも、ぜひ当日は京都a-choへ行きましょう！

過去二回の優勝者

第一回	餓狼MOW	コバ(グラント)
	月華2	RYO(骸)
	KOF'98	777(大門、裏クリス、キム)　※決勝戦時の使用キャラ
第二回	餓狼MOW	ごんちゃん(双葉ほたる)
	月華2	RYO(骸)
	KOF'98	スエ(キング、リョウ、紅丸)　※決勝戦時の使用キャラ

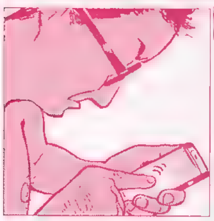
おしゃれ魔女 猛者 and 通信

狂人が政府中枢を牛耳る民主主義の闇を暴くべく動き出した多摩川クルードバスターだが、TPPが実行されたらゲーセンのレバーもナスレバーになるのかしらん。

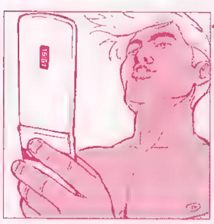
第八閥「ソーシャルゲームの惑星」

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな



まさ
SNSといえばハビタット！というウルトラマン世代の落とし子。やんごとなき事情によりガラケーを手放せず、スマートフォンはホーチミン市。



ケソ
「ガンダムは宇宙世紀まで」と発言できるのは、全作品全エピソードを見た者のみとする、との法律を早く定めるべきではないか！（集中線）



でぞ
テザリング不可のiーポン4Sはゲム・カモフであるとSIMフリー版を鼻息荒く購入するも、ソーシャルゲーに登録できぬと判明。後悔など無いったら無い。

ブランカ! 狂信者の国
First To Cry.

まさ　ほほふむなるほど。今度発売される『アルティメット マーヴル VS. カプコン3』では『逆転裁判』シリーズの成歩堂君も登場するのか。すごい世の中になったものさね。

ケソ　しかし、ナルホド君が相手をこてんぱんに倒しちゃったら、正当防衛どころか過剰防衛になってギルティ判決受けてしまうんじゃないですかね。

まさ　そこが弁護士の辛いところではあるな。

突如現れたでぞ　"ゴーストライダー"とか"シュマゴラス"に絡まれたら生きるか死ぬかの瀬戸際だから、弁護士とはいえなりふりかまっちゃいられねえんだろうな。

ケソ　おや、この時期にしもでんが現れるということは、タキョスはマヨナカTVの犠牲者にでもなったのかね。

でぞ　先月に引き続き『鉄拳TT2』ムックでIJOってるんだよ。キャラ数が多いから、編集も大変なのさ。

まさ　ところで、今回テンパリングのタキョスはテレビCMでもお馴染みの「♪怒、怒、ドリランド」にドハマリ中だと聞く。

ケソ　一夏でン十万以上課金したという英雄伝説を伝え聞きましたよワーレー。

でぞ　タキョスの周囲のチャーバー勢も一緒にハマってるらしいな。最近のソーシャルゲーはちょっとの時間でもできるから、ゲーセンの対戦待ち時間にプレイするのにちょうどいいんだろーが、大人なんだから過剰な課金地獄の輪廻は自制せねばな。

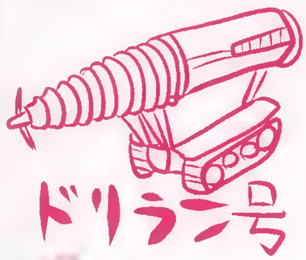
まさ　『探検ドリランド』は稼働当初はホリ・ススムもマッツアオの穴掘りゲームだったのだがね。カードコレクション＆ユーザー共闘バトルを主軸にしたシステムに変えたら、あれよあれよという間に大ヒットさなあ。

ケソ　うまく時流エンジン（byエクサランス）に乗った結果ですNE。

まさ　最近は各ゲームメーカーがソーシャルゲームで高い収益を上げたり、横浜ベイスターズの買収にDeNAが名乗りを挙げたりと話題に事欠かないということもあり、今回のモセルもいっちょ噛みしてみたいと思うがどうか。

でぞ　まあ、ソーシャルゲームだけ独立して語ってもしょうがないので、アーケードと絡めた話題で頼むぜ。

ダップセ　モルライ（巻き舌で）。



交わらぬ三帝星! の巻
Down To Nowhere.

でぞ　昔はアーケードゲームを簡易移植したケータイアプリ、結構出てたよな。ケイブがやってた"ゲーセン横町"とか、バンダイナムコの"ナムコ・ゲームス"とかさ。

まさ　ムス。しかし、最近の流行はもっぱら、他のプレイヤーと交流しながらゲームを進める"ソーシャルゲーム"のほうが隆盛を極めておるさね。

でぞ　アーケード原作のソーシャルゲームもボチボチ出てるんだよな。『KOF』とか『くにお君の熱血ドッジボール部』とかな。

ケソ　『戦国大戦』をモチーフにしたソーシャルゲーム『戦国大戦G』は、アーケード版との細かい連動もやってますね。ゲーセンで『戦国大戦』を遊んだ後に『戦国大戦G』を遊ぶと、レア武将がゲットできたり、自軍が24時間強化されるとかの恩恵が受けられるんですよ。

でぞ　ソーシャルゲームの課金ってさ、ランダムでアイテム、もしくはカードが出る"ガチャ"のシステムが多いじゃん。そのガチャを回す行為が"ゲーセンでゲームをプレイする"とイコールになれば、結構共存できる気はするな。さっきケソが言った『戦国大戦G』みたいにゲーセンでのプレイがメリットになるシステムがあれば、ロケーションもソーシャルゲームもwinwinの関係にならんかね。

まさ　ムス。モセルにしては厳しい意見を言うようだが、ガチャはいつでもどこでも場所も時間も問わず、茶の間で横になって放屁しながらでも回せるという気楽さがあるだろう。しかし、ゲーセンに行ってコインを入れる、という行為はなかなかカロリーを使うものであり、なおかつ家の近所にロケーションが無い子ゼルたちもおるさなあ。斯様な点から申しても、普及させるのはなかなかに難しいと思うっぺれ〜。

ケソ　いつものモセルと違って、本誌編集長ザンボットのコラム的な建設的意見が出てて、アタイおしょんしょん漏らしそうでちゅわ。

まさ　これだけ市場が大きくなれば、何とか相乗効果でアーケード側にも恩恵が欲しいってところさね。

ケソ　ハイッ！　ゲセに恩恵を与えるソーシャルゲーム的アイディーア考えました！

でぞ　言ってみろ。

ケソ　ソーシャルゲームって、毎日連続してログインしたら何かボーナスもらえたりするじゃないですか。

まさ　ホムス。体力回復薬とかゲーム内硬貨をもらえたりするさね。

ケソ　ゲーセンにもそのシステムを導入し、毎日通ってカードにハンコなどを押してもらって、たまったらキャッチャー券がもらえるというのはどうか。

でぞ　まぁ、近い形で具現化しているのはセガモバか。森下ちさとがペーペーのころの発表会から会員だし、iTunesには「モバってますか〜っ(^o^)丿」が入っているぐらいには理解しているが、10年前からやってるのにイマイチ浸透してないんだよな。

まさ　ナムコも行きつけの店を登録しておくと定期的にプレイサービスメールが届くゆえ、そのたびにキャッチェルで遊びをクリエイトしに行ってしまうわい。フェフェフェ。

ケソ　最近ではNESiCAxLiveみたいに、行ったお店に関係なくゲームを遊んだらポイントがもらえるのも出てきましたけど、そこ止まりですよね。

でぞ　ゲームデータ管理のユーザビリティは、今のところe-AMUSEMENT PASSが他社よりも二馬身リードってところかなー。次に何を仕掛けてくるのか楽しみだ。

もさつうしん
改めて100円の価値を考えてみたい。100円入れてスタートボタンを押したらパタっと牌が倒れて、ショウ子にテンホーと言われた経験のあるゲムっ子なら、どんな価値を見出せるだろうか？
ソーシャルゲーの課金アイテム、ゲセの1コイン、100円ショップ、100円バーガー、文房具、お賽銭etc. 世の中には100円で体験できることは山ほどあるが、お主は100円をどう考えるかね？

これが我らゲームセンターの生存戦略!

ソーシャルゲーム移植希望十傑衆

イマージーン!　きっとソーシャルゲームにすると面白いお前たちに告げる。そんな感じで移植希望タイトルをピックアップしてみたゾ。

	原典	メーカー	アイディーア
一傑	トリオ・ザ・パンチ	データイースト	ロケテスト時にはすごろくゲームだったこともあり、そのまま多人数対戦すごろくにしちゃいなよ。ちなみにケータイアプリにはすでに移植されているという驚きの事実。
二傑	迷宮ハンターＧ	データイースト	迷宮の奥深くにわけいって、隠された財宝を見つけだせ!　権藤課金システム、権藤ガチャ、権藤カード、権藤アバター、権藤牧場などなど、これでもかとG装備が用意されている。
三傑	ファイターズヒストリー	データイースト	キャラ選びの選択肢など微塵も無く、自分だけのミゾクチを育成して他人と戦わせよう。課金すると逆にイチビリ扱いされる理不尽なゲーム。
四傑	デスブレイド	データイースト	ソーシャル的な世界観としてはデスマッチがテーマゆえにマッチしているが、ソーシャルゲームの常識を覆す連打ゲーム。あまりの連打でケータイのパネル、ボタンもデスブレイク。
五傑	ウルフファング	データイースト	ガチャやミッションでパーツをゲットして、自分だけの機体を組み上げ勝利しろ。意外にマトモにまとまりそうだが、それってATのバトリングじゃね?　というツッコミは無しの方向で。
六傑	カルノフ	データイースト	別名デバウロワイヤル。神の秘宝を盗みに来る賊どもをファイアボーで撃退SE☆YO!　さまざまなマジックアイテムが無駄に豊富で課金アイテムともチリバツの相性。
七傑	キャプテンシルバー	データイースト	昨今の2D3D問わずの海賊ブームに便乗して船出したものの、実はコレといって語るところは無いいぶし銀ゲーム。シルバーだけに。
八傑	ならず者部隊ブラッディウルフ	データイースト	プレイヤー同士が、ただただひたすらに火炎放射合戦を繰り返すうるおいのまったく無い内容。最後はケータイがアツクナッテしまうぞ。
九傑	ハンバーガー	データイースト	皆でオリジナルのハンバーガーを作って競い合う。キャプテンタワードも真っつぁおな半ハガーが乱舞することであろう。店員がサンダーゾーン風の重低音で"ハムバゥガ!"と叫ぶぞ。
十傑	アクトフェンサー	データイースト	進化の種を手に入れて、モンスターを合成、進化させる、意外と正当派なソーシャルゲーム。キャラクターデザインは、バリデザでひとつたのんます。

笑うハイエナ!の巻

Coopertank Island.

ケソ　もうこうなったら、パチスロで『北斗の拳』人気が再燃したように、過去のアーケードゲームをソーシャルゲームにコンバートして、リバイバル（by『アイマス2』）人気を狙ってみましょうYO。

まさ　単純に、『クエストオブD』なんかは、武器や防具のカード素材やグラフィックなどを流用するだけでダンジョン探索型ソーシャルゲームがすぐに作れそうな気がするがね。

でそ　『アヴァロンの鍵』もいけるかな。世界観をそのまま魔導学園に移し、デッキを簡略化して雰囲気を損なわずにソーシャルゲームにできるんじゃねーか?　対戦要素やコレクション要素もバッチリで、『アヴァロンの鍵 ON LINE』とも連動すれば、未来がありそうな気はするが、AC版がもう無い未来だっつーね。

ケソ　『ウルフファング』とかをソーシャルゲーム化してみるのはいかがか。原作と同じく、各パーツを組み合わせてオリジナルの機体を作れるが、高価なパーツは高難度ミッションやガチャでしか出ない仕様。

でそ　運が悪い奴は、一生ロボを組めずに猟兵生活で終わりそうだな。

ケソ　せちがれえ。ソーシャルゲームじゃ、『怪盗ロワイヤル』とか『ガンダムロワイヤル』とか、参加者同士が無作為に対戦、駆け引きをするタイトルが流行してるであります。

でそ　やっぱ、全方位型のバトロワっぺえゲームのが向いてるんじゃねえか?　ゲセ内のプレイヤー全員が敵……いや、ホームのゲセを所属部隊として、他店舗のプレイヤーと戦うとか。

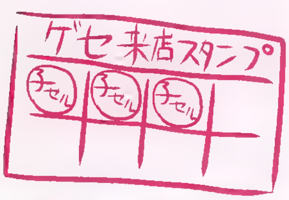
まさ　周囲を見渡せばこれまた憎っき畜生だらけ、というゲームか……ジャレコの『ぶたさん』とかはどうかね。

でそ　たしかに奴らはリアル畜生だけどよ、もーちょっとストーリーやバックグラウンド的にも深みがあったほうがいいじゃねえか?　四六時中爆弾だけを投げ合うゲームって、うるおいが無いにもほどがあるだろ。

ケソ　リアルにブヒっているが萌え的にはブヒれないとは理不尽な感じですよね。

まさ　最近じゃ海賊ものもヒットしているから『キャプテンシルバー』や『ひげ丸』の出番さね。キャプテンキッドを主役に据えた『シャークナッパーロワイヤル』でもいいかもしれんよ。

ケソ　まだ先月のタイムマシン特集を引きずっている感じではあります。



戦い終わって～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

でそ　んで、結局ソーシャルゲーム界に一石を投じることなく今回の猛者もフルスイングで終わったわけだが。

まさ　フェフェフェ。そう焦らずとも、ソーシャルゲームはまだまだ黎明期。これからいくらでも、アーケードゲームと協調できる機会は増えてくるであろうな。

ケソ　冒険は百連発できますから、各社にガムバッテもらいたいですNE☆

プルルルルルル（SE.電話の音）

まさ　はい西部署。……なんだイタキョーか。今は鉄拳TAG2ムックで忙しいんじゃないのかね君。

タキョス　そうなんだけどさ、まさ『ドリランド』のβテストの時に配ってた先行配布カード持ってたりしねえ?

まさ　ちょうどやってたんで、何枚かあるさなあ。

タキョス　お、じゃありスト送ってくれよ!　殿堂（エンブレ社員食堂）で交換しようぜ!

でそ　つーか、タキョスはとっととムック仕上げろよ!　アリサのブラスタードリルぶち込むぞワリャ!

タキョス　んじゃ SNKGで。

ガチャリ（SE.電話を切る音）

（つづく）



代理編集便り

今夏2UPしたものの、両方女児ではなかったので男の娘に育てるかどうか真剣に悩んでいるしもでんです。今回のテーマのソーシャルゲーですが、小学生のころからカツアゲされたりするリスクを差し置いてもゲセにわざわざ出向いて遊ぶ選択をする行為が重要だと思っているので、気付いたら使ってた的に仕組まれた課金ルールのソーシャルゲーでは真剣に遊べないっす。いつでもどこでも気軽にヌルっとゲームしたいわけじゃなく、遊ぶZO!　と、気合い入れてゲセに行くのが楽しいんだけど、最近は少数派らしいっす。ショボンヌ。

猛者っ子通信

[illegible]プセにやってほしい企画や、やら[illegible]ゲームは以下のあて先まで。[illegible]

◎あて先

〒[illegible]

◎もしくは電子メールにて
mosa2009@arcadiamagazine.com

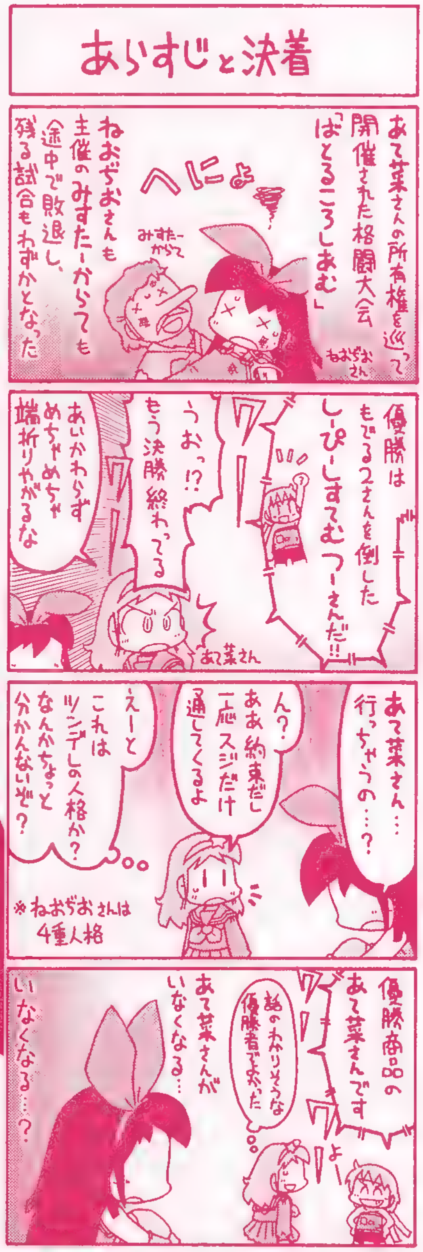
ん?　いつもと装いが違う肝吸いだがそんなことはお構いなしのこの世界。今回はタキョが鉄拳TAG2ムックで最初からギブったため、いつもの急な代理じゃないので、ついでに雰囲気も変えるかと、昔の枠を引っ張りだしてみたのだが、エルシャール君や怪盗天使などをリスペクト(?)し、「怪盗ポコス猛者通ホームズ」とかに変えたほうがよかったか?　まぁ、次号はいつも通りであろう。たぶん。

今最強の「えすえぬ家の人々」がよみがえる！

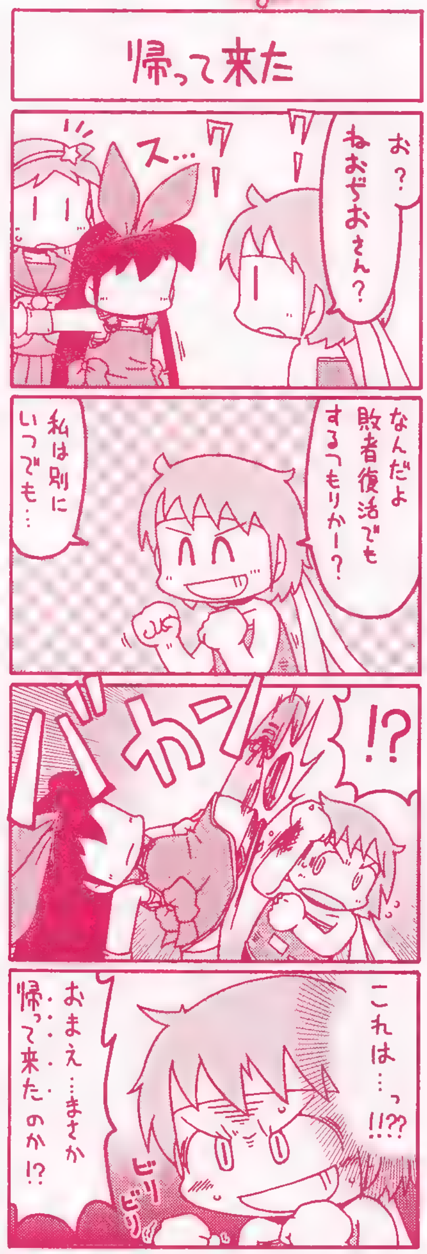
某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々 熱闘編!!





[しーぴーしすてむつーさん]
ねおぢおさんとともに格闘舞台業界に一大ブームを巻き起こしたかつての大スター。ねおぢおさんをライバル視しているが、ねおぢおさんはそのことに気がついていない模様。



[強いねおぢおさん]
ブーム当時全盛期のねおぢおさんは、今からは想像もできないような使い手だったらしい。現在のような姿になった理由は不明だが、常に「俺より強い奴と闘いたい」と願っているしーぴーしすてむつーさんの夢はかなった!

IKaPlofile

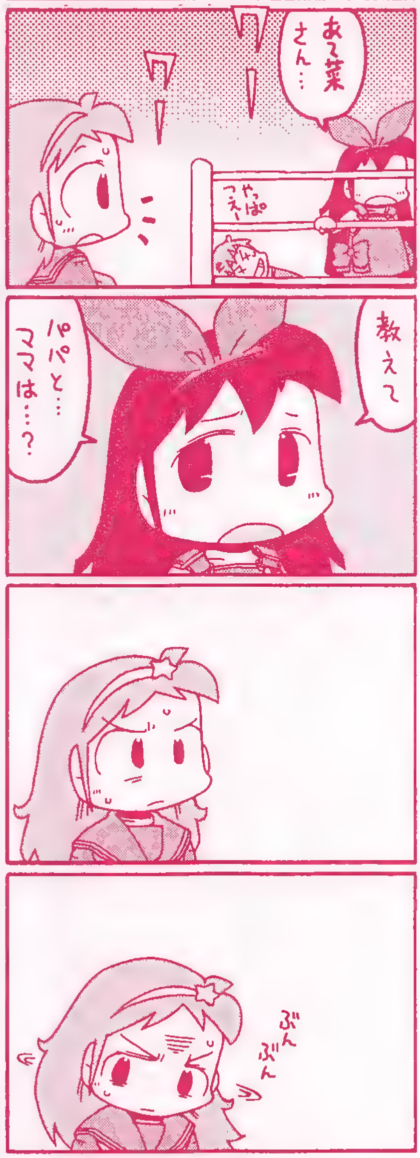
ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」(マイクロマガジン社刊)が業界各所にてムーブメント発生中。

ズルる



[ゆりさん]
「えすえぬ家」の名物ヒロイン。マスコット的な存在だが、いつも影で一家を支える苦労人だとか。

ブランク



[あて菜さん]
ねおぢおさんのマネージャーにして、「えすえぬ家」の過去の事情を知る数少ない一人である。

日常



[熱闘編終わり]
次回からは、まったりのんびりな「えすえぬ家」がまた再開します! お楽しみに&これからも応援よろしくお願いします!

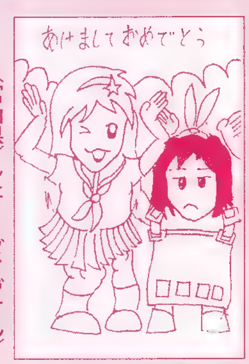
……単行本一巻絶賛発売中!

えすえぬNEWS 今月もおはがきありがとう!!

今月もたくさんのお葉書ありがとう! 富山県のシェリーダイヴさんからは、「えすえぬ家の人々」単行本一巻の応募はがきから、御台場課長という新キャラが届いたぞ。バンダナの代わりに「ひえぴた」が貼ってある、炎系の技が使えるが「闇払い」しか使えないなど、さまざまな特技を持つ(株)ばとるころしあむの営業課長だ。立ち位置が微妙すぎるが、熱闘編が終わったあとの出番はあるのか!? 森本マイヤーさんからはフライングあけおめはがきが登場。ありがとう! これからも、「えすえぬ家」では皆さんの楽しいおハガキをお待ちしているぞ。応募は巻末の投稿あて先のほか、アンケートはがきでの応募もOK! 皆さまのご応募、これからもお待ちしているぞ!!



(富山県/シェリーダイヴさん)



(広島県/森本マイヤーさん)

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

ついに連載開始!!　ハートフル恋姫コメディまんが

恋姫☆ようちえん



ほかほかのたこ焼きを手に想う
天下統一(ようちえん)



[園のトップ]
この幼稚園では、物理的な意味で高度を高めると、円柱から降りられなくなるらしい。

[花まる]
幼稚園ほか朝のバラエティ番組でも活躍。語頭に博多をつけると芸人風情になる。

[恋ちゃん]
かわいい顔をしてその正体(?)は呂布である。

[三国志の呂布]
「人中の呂布、馬中の赤兎」と謳われた三国志世界の最強武将。劉備、関羽、張飛と同時に渡り合うなど数々の武勇を残すが裏切りと謀略の末、最後は曹操の手にかかり処刑される。



幸宮チノ　Profile

さながら屋久杉の年輪のごとく引きこもりニート道を重ね続けるエッセイ&ギャグ漫画家。最近、まさかのオタ結婚を果たす。代表作「ドラゴンクエスト天空物語」、『おた婚』ほか多数。

「ニンゲン、コンゴトモ、ヨロシク……」



［三国志の呂布その2］
蜀の三兄弟と渡り合ったほか、150歩離れた場所から弓で戟を正確に撃ち抜くなどの逸話も残っている。

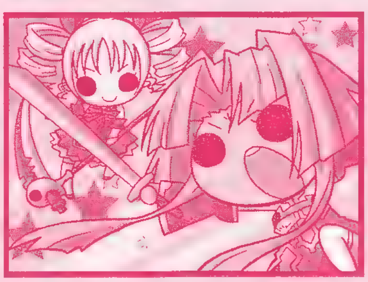
［ゆえちゃん］
「月ちゃん」と書いて「ゆえちゃん」と読む。かわいい顔してまさかの董卓的存在なんである。

［桂花ちゃん］
恋姫幼稚園の荀彧的存在。男嫌いで通るガチな人。

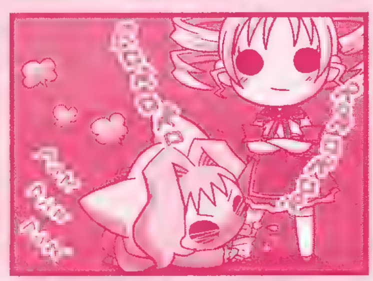
月刊 恋姫新聞

Webの「恋☆ちえん」もよろしく……!

アルカディアブログでも大好評連載中の「恋姫☆ようちえん」。本誌と続けて読むことで楽しさ倍増のコンテンツ、12月の更新は12月2日（金曜日）と12月16日（金曜日）の予定! ここでしか読めないカラー版の「恋☆ちえん」はhttp://www.famitsu.com/blog/arcadia/から。アルカディア本誌の各情報やイベント情報や各企画記事なども掲載しているので、ぜひチェックしてほしい!



……こ、これはまさかいまだに謎のベールに包まれた「演舞」のシーンではないのか? すわ、血と汗と涙を流せ!



か、華琳さまが大活躍の予感! 日本全国のペロリストたちも見逃せない展開が目白押し。続きはWEBで!

ANA 2011-12 ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ
このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は1ページを参照してください。



GOODS ついに『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』がPS3で発売!!

http://www.b.bngi-channel.jp/gdexvs/index.html

大人気絶賛稼動中の『機動戦士ガンダムエクストリームバーサス』がプレイステーション3に登場。ガンダムVS.シリーズの9作目となる今作では、多くの作品から機体が参戦しており、なんと60機以上! 初回生産版には「Hi-νガンダム」が使用可能になるプロダクトコードが封入されているため、購入はお早めに!

- ●タイトル:機動戦士ガンダム EXTREME VS.
- ●対応機種:PlayStation®3
- ●ジャンル:チームバトルアクション
- ●プレイ人数:オフライン1〜2人(オンライン2〜4人)
- ●発売日:2011年12月1日予定
- ●メーカー希望小売価格:8,380円(税込み)



© 創通・サンライズ
© 創通・サンライズ・MBS

機動戦士ガンダム EXTREME VS.を1名様にプレゼント!!

GOODS 『熱血硬派くにおくん』25周年記念作登場!

http://kuniokun.jp/

1986年にACで人気を博した『熱血硬派くにおくん』シリーズが今回は3DSで登場。AC版では描かれなかった、奥深いストーリーはファン必見! 予約特典には本作でゲーム内に使用されたBGMをすべて収録した「オリジナルサウンドトラック」がついてくるぞ!

- ●タイトル:熱血くにおくん すぺしゃる
- ●対応機種:ニンテンドー3DS
- ●ジャンル:熱血2Dアクション
- ●プレイ人数:1人(通信対戦時2〜4人)
- ●発売日:2011年12月15日予定
- ●メーカー希望小売価格:4,410(税込み)


© Million Co.,Ltd. / ARC SYSTEM WORKS

熱血硬派くにおくんすぺしゃるを2名様にプレゼント!!

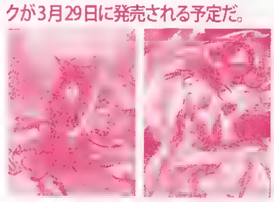
NEWS あの『三国志大戦』がトレーディングカードゲームに!?

http://www.sangokushi-taisen-tcg.com/

『三国志大戦』がトレーディングカードゲームに登場。構築済みのデッキやマニュアル，プレイマットを同梱したスターターデッキ(魏・呉・蜀の3種)が2012年3月8日に，第1弾ブースターパックが3月29日に発売される予定だ。

三国志大戦 TRADING CARD GAME

- ●タイトル:三国志大戦 トレーディングカードゲーム スターターデッキ
- ●発売日:2012年3月8日発売予定
- ●価格:1,200円(税込)
- ●内容:カード50枚入り構築済みデッキ
- ●タイトル:三国志大戦 トレーディングカードゲーム 第1弾ブースターパック
- ●発売日:2012年3月29日発売予定
- ●価格:330円(税込)
- ●内容:1パック9枚入り(カード全120種)


© SEGA

GOODS 大人気ANIM@TION MASTERシリーズ第5弾!!

http://columbia.jp/idolmaster/

大人気TVアニメ「アイドルマスター」の3枚目のアルバムが登場。チェーン店別オリジナル特典もあるため、公式HPを要チェックだ!

01	今日も元気! *原曲:Main (GAME BGMより)
02	第11話劇中歌「笑って!」(歌:天海春香)
03	第11話エンディング・テーマ「START!!」(歌:天海春香)
04	「蒼い鳥」Piano Instrumental Version *BGM 編曲:髙田龍一
05	第12話劇中歌「ふるふるフューチャー☆」(歌:星井美希)
06	第12話エンディング・テーマ「ショッキングな彼」(歌:星井美希)
07	GO MY WAY!! (BGM VERSION) *BGM(編曲:髙田龍一)
08	第13話劇中歌「マリオネットの心(M@STER VERSION)」(歌:星井美希) *新曲 作詞:mft 作曲:橋本由香利 編曲:宮崎誠
09	第13話劇中歌「自分REST@RT(M@STER VERSION)」(歌:天海春香、星井美希、如月千早、高槻やよい、萩原雪歩、菊地真、双海真美、四条貴音、我那覇響) *新曲 作詞:佐々木宏人 作曲・編曲:田中秀和
10	第13話エンディング・テーマ「」(歌:765PRO ALLSTARS) *リミックス
11	第14話劇中歌「キミはメロディ(M@STER VERSION)」(歌:高槻やよい、萩原雪歩、菊地真、水瀬伊織、三浦あずさ、秋月律子) *リミックス
12	第14話エンディング・テーマ「Colorful Days(M@STER VERSION)」(歌:天海春香、星井美希、如月千早、双海亜美・真美、四条貴音、我那覇響) *リミックス
13	第15話エンディング・テーマ「MEGARE!(M@STER VERSION)」(歌:765PRO ALLSTARS) *リミックス
14	ボーナス・トラック「音無小鳥の秘密レポート〜3度目の正直だけど、多分いつもと同じ編〜」
15	ボーナス・トラック2「第13話LIVE曲メドレー」 THE IDOLM@STER〜乙女よ大志を抱け!!〜キラメキラリ〜My Best Friend〜私はアイドル〜スタートスター〜思い出をありがとう〜Next Life〜フラワーガール〜Day of the future〜マリオネットの心〜目が逢う瞬間〜自分REST@RT



- ●タイトル:THE IDOLM@STER ANIM@TION MASTER 05
- ●発売日:11月30日予定
- ●価格:2,800円(税込み) 初回生産分のみ豪華BOXパッケージ仕様

THE IDOLM@STER ANIM@TION MASTER 05を1名様にプレゼント!!

©NBGI/PROJECT iM@S

GOODS 『ドラゴンクエスト』シリーズ誕生25周年!

http://www.dragonquest.jp/25th/

2011年、誕生25周年を迎えた国民的RPG『ドラゴンクエスト』シリーズ。空と海と大地を駆けめぐり、少年を勇者へと成長させた冒険の日々。その思い出と進化を凝縮した記念書籍がついに誕生! これまでに生まれたシリーズ作品を網羅し、旅の舞台や出会った人々・懐かしい名場面など、今も色褪せない「思い出」を記録する<作品解説>。モンスター・呪文・道具など『ドラゴンクエスト』に欠かせないものたちが、どのように変遷してきたのか「進化」を紐解く<シリーズ研究>。ふたつの角度から『ドラゴンクエスト』シリーズ25年間の歴史を総覧するぞ。



- ●タイトル:ドラゴンクエスト25thアニバーサリー 冒険の歴史書
- ●企画・制作:スクウェア・エニックス
- ●編集・執筆:スタジオベントスタッフ
- ●発売日:2011年11月10日 ●価格:1,785円(税込み)

ドラゴンクエスト25thアニバーサリー 冒険の歴史書 を2名様にプレゼント!!

ゲームセンターの今を知る
情報を満載！

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう！

気になるアーケードゲームの情報がひと目でわかる！ 現在開発中のゲームリスト「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアのネットワークを駆使したひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお送りするぞ！



てあたりしだいゲームリスト

●12月稼動予定タイトル		
Super Street Fighter Ⅳ Arcade Edition Ver.2012	カプコン	対戦格闘
湾岸ミッドナイト MAXIMUMTUNE4	バンダイナムコゲームス	ドライブレーシング
ウイニングイレブン2012	コナミ	ビデオゲーム
Steel Chronicle	コナミ	オンラインCo-opアクションシューティング
pop'n music 20 fantasia	コナミ	音楽シミュレーション
●今冬稼動予定タイトル		
モンスターハンター メダルハンティング	カプコン	メダルゲーム
●2012年春稼動予定タイトル		
UNDER NIGHT IN-BIRTH	エコール／フランスパン	2D対戦格闘
ペルソナ4ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	アークシステムワークス	2D対戦格闘
●2012年稼動予定タイトル		
カードで連結！電車でGO！	タイトー	シュミレーション
激投伝説 ブロッキング	タイトー	激投アクション
OPERATION G.H.O.S.T	セガ	ガンシューティング
ポケモンメダルワールド	バンダイナムコゲームス	メダルゲーム
●稼働日未定タイトル		
マジカルミュージック	タイトー	体感リズムゲーム
レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012エクストリーム	レベルファイブ	超次元バトルサッカー
デモンブライド アディショナルゲイン	エクサム	対戦格闘
アルカナハート2	エクサム	対戦格闘
すっごい！アルカナハート2	エクサム	対戦格闘
エヌアイン完全世界	るつぼゲームワークス	対戦格闘
雷電Ⅲ	モス	シューティング
雷電Ⅳ for NESiCA×Live	モス	シューティング
HOMURA（ほむら）	スコネックエンターテインメント	シューティング
トラブルウィッチーズAC～アマルガムの娘たち～ for NESiCA×Live	冒険企画局	シューティング
パズルボブル	タイトー	パズル
豪血一族 先祖供養	アトラス	対戦格闘

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは？～ (9月20日～10月19日集計)

ビデオゲーム部門

1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス＜バンダイナムコゲームス＞	231.5pt
2	鉄拳TAG TOURNAMENT 2＜バンダイナムコゲームス＞	210.4pt
3	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ Ver1.10＜アークシステムワークス＞	190.7pt
4	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION＜カプコン＞	168.2pt
5	AQUAPAZZA -AQUAPLUS DREAM MATCH-＜アクアプラス／エクサム＞	149.1pt
6	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル＜バンダイナムコゲームス＞	142.3pt
7	MELTY BLOOD Actress Again Current Code Ver1.07＜エコールソフトウェア＞	105.5pt
8	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION＜バンダイナムコゲームス＞	89.3pt
9	GUILTY GEAR XXAC＜アークシステムワークス＞	83.4pt
10	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN＜セガ＞	81.3pt

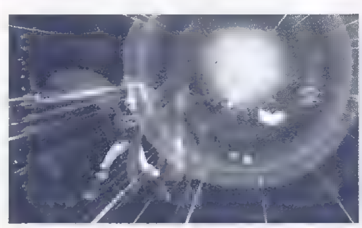
大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆Rev3＜バンダイナムコゲームス＞	279.6pt
2	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution＜セガ＞	254.3pt
3	麻雀格闘倶楽部＜KONAMI＞	247.7pt
4	LORD of VERMILION Re:2＜スクウェア・エニックス＞	194.5pt
5	WCCF IC 2009-2010＜セガ＞	175.9pt
6	beatmania ⅡDX 19 Lincle＜KONAMI＞	167pt
7	初音ミク -Project DIVA-＜セガ＞	141.5pt
8	戦国大戦-1570 魔王上洛す＜セガ＞	137.8pt
9	DARUIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX＜タイトー＞	96.3pt
10	三国志大戦3 WAR BEGINS＜セガ＞	90.4pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ Ver1.10

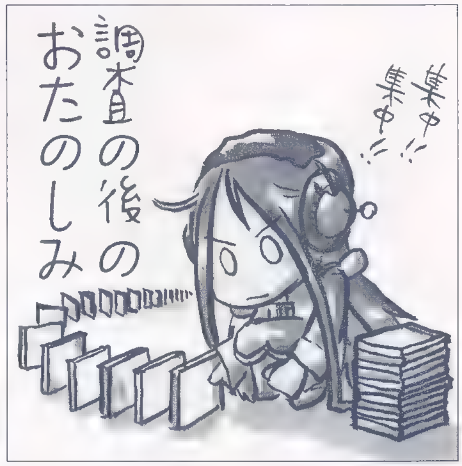
『BBCS2』をチューンアップした新作『Ver1.10』が登場。システムやキャラクターの性能の変更はもちろん、新キャラクターのレリウス＝クローバーも参戦し、戦いはさらに激しさを増す！



本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/大久保アルファステーション／カレッジスクェア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50春日井店/ミラクル静岡店ほか

アーケードサウンド調査団 特別編

イラスト：ワンカップP
Text：山口義英
（東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科）



今月の「調査団」は特別企画の第二弾をお届けするぞ。引き続き、ゲームメーカー「東亜プラン」の元スタッフ上村氏、弓削氏（ともにサウンド&プログラム担当）に、当時の東亜プランの秘話を語っていただいた。サウンドメイク事情がいよいよ明らかになる!?

「東亜プラン　シューティングクロニクル」発売記念企画

TOAPLAN Co.,Ltd.

東亜プラン 元 開発スタッフ（サウンドコンポーザー / プログラマー）
上村建也氏＆弓削雅稔氏 インタビュー（後編）

先日発売された6枚組CD−BOX『東亜プラン シューティングクロニクル』に収録された貴重な関係者インタビューのハイライト。今回はその後編だ。

サウンドは個性と主張の塊

——担当者が企画、プログラマー、サウンドを兼ねる形が、ある意味で東亜プランのゲーム作りの特徴だったと思うのですが、いくつも作業がある中、どのタイミングで曲を制作していたのかが、最も知られていないところだと思います。その辺りはどうだったのでしょうか？

弓削　そのときによって違うんだけど、プログラム作ってる最中にサウンド作ったり……ということはしてないですね。ちょっと音を作って、ほかの作業に移って、という進め方はしていませんでした。

上村　最初にプロトタイプとして、音が入ってないシューティングゲームを作るじゃないですか。あれ、全然面白くないんですよね（笑）。

弓削　人には見せられないものだね（笑）

——先に曲を手掛けてから、これから作る、または作っているステージのイメージを湧かせることはされていましたか？

弓削　やってましたね。ただ、ゲームには入れてないだけです。データに落とし込むのには時間が掛かるものですから、作曲して音を完成させているけど……というレベルのものは結構ありました。使うのはピアノなどの楽器ですよ。上村さんはギターの名手です（笑）。

——ということは、制作最中に、弓削さんや上村さんの頭の中ではその段階で作った曲が鳴っていた？

上村　僕の場合は最後ですね。ゲーム制作時には、考えなきゃな……と思っても追いまくられて。考えようとはしてましたけど、最終的には最後に作っていました。ただ、どうしてもロケテストに出す必要があるので、最初の1曲〜2曲だけは作りましたが。

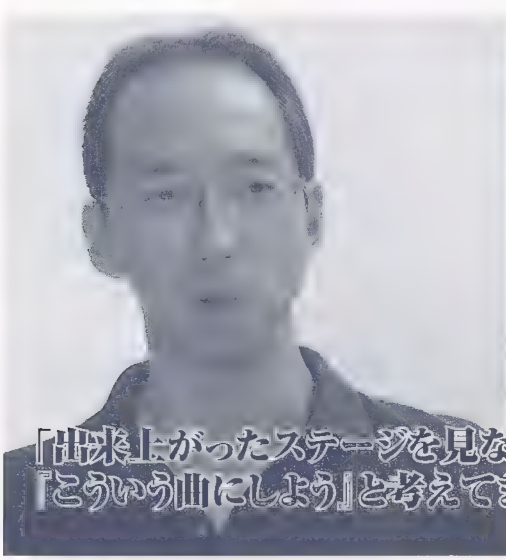
——制作段階が違うから、音楽とゲーム展開のシンクロをち密に追求するということまではされていなかった？

弓削　ち密ではなかったですね、ノリは大事にしていましたが。ただ、敵の配置を決めるときに、曲のサビの部分を意識することは考えてましたね。

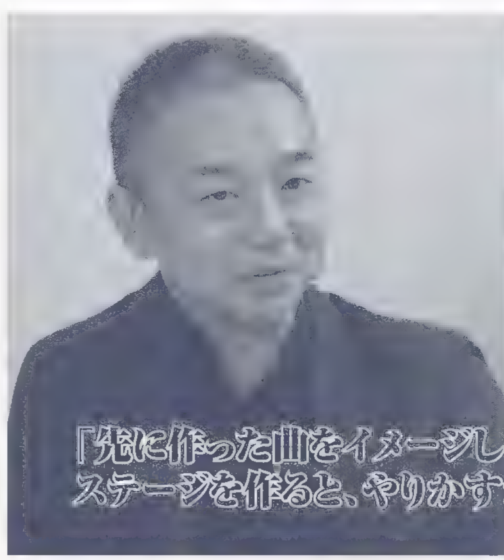
——後から曲を作る場合は、すでにゲームの展開が決まっているので、曲の方を合わせていく方法もあったのではと思いますが。

上村　結局「自機がやられて進行が戻る」ということが起こるので、曲の構成とマップの位置を合わせても、あんまり意味がないと僕は思っていたのです。

——お話を聞いてみると、お二人の曲とゲーム内容に対



上村 建也氏



弓削 雅稔氏

する考え方に個性が出ていることを感じます。

弓削　ステージが五つあったら、各ステージの特徴というものを出したかったんです。曲はそれぞれに付けます。その曲のイメージでステージを作っていくと、やりやすかったんですよね。「こういう曲調だから、敵はこういう動きするんだろうなあ」……みたいな思いでプログラミングしたりもしていました。

上村　僕は逆に、すでに出来上がったステージを見ながら「あぁ、こういう雰囲気にはこういう曲にしよう」みたいな感じですね。アプローチは逆なんです。

――それでは実際の曲の作り方というのは、先ほどもチラリと出ましたが、上村さんはギターを、弓削さんはピアノを用いていたのですね？

弓削　そうですね。ギターのときもありましたが、私はコードではなくメロディを楽譜で起こしていく作曲のスタイルだったので、ほとんどはキーボードで曲を作り続けていた形です。

上村　僕は、主に「鼻歌」で。楽譜は起こしませんでしたね。当時のCDのライナー部などに載っていた楽譜は後から作ったものです。鼻歌で作曲した音は、一応キーボードで音を採りながらデータ化していました。そもそも僕は楽譜を見ただけの「初見」で弾くことができないので、楽譜を先に書いてもあまり意味が無かったのです。

――作曲者として、当時、制作した曲の中で一番に挙げる曲・印象深い曲を教えてください。

弓削　『達人王』の4面「NO DELUTION」ですね。

上村　一番……う～ん……。

弓削　私が思う上村さんの代表作はありますけどね。

上村　何？　「TSUGARU」(『究極タイガー』4、9面)？(笑)

弓削　「TSUGARU」ですね。最高ですよ(笑)。

――逆に過去のCDでアレンジ曲も作っていることから、上村さんから「ドギューン・マジック」が、スッと出てくるのかと予想していましたが。

上村　ええ、あれは1曲目だからということでやったんですが。『ドギューン!!』の曲は好きかな？　3面の曲「HIGHSPEED QUEEN」が好きですね。

――伺ってみると作曲者の挙げる曲と、プレイヤーが挙げる曲に少しズレがあるのが分かります。例えば『達人王』の場合、5面の曲「STILL LOVE YOU」を聴きたいがためにやり込んだプレイヤーが結構居たといいますが……。

弓削　だいたい自分でいいなと思うものは、評価されないものです(笑)。

上村　弓削さんはいつも自分で作曲した曲を一人で全部弾けるんです。僕はバンド構成が基本なので、一人では演奏ができない曲なのでね。うらやましい(笑)。

――先ほどは、弓削さんから見た上村さんのベストを挙げてもらいましたが、逆に上村さんから見た弓削さんのベストは何でしょう？

上村　『究極タイガー』の1面「BREAK A LEG!」は、趣味が近い感じがして好きですよね。3面「GOOD FIGURE」も好きです。1面と3面は割とバンドっぽい曲ですから好きなんですね。

過去から、そして未来へ

――そろそろお話のまとめに入りたいと思いますが、お二人にとって「東亜プラン」とは何だったのか？……これを最後の質問にさせていただきます。

上村　何だった……何でしょうね？

弓削　二回目の青春ですかね。

上村　そうかもね。本当に楽しかったね、あの会社は。

弓削　ほかの社員たちも、皆「楽しい」って言ってましたね、当時は。滅多にない開発会社だったんじゃないかな、と思いますね。

上村　自分の何だったかといわれても特に代わる言葉は無いけど……。

弓削　なんか特別な思いがありますね。

上村　あるね……だから無くなっちゃったのかもしれない(笑)。

弓削　「激動の10年間」って気はするね。何にも無かったところから、急にどんどんタイトルも出せるようになって、一番上まで行ったらストーンと落ちちゃったけど。とてもいろいろなことがあった、という記憶ですね。

――ほかにもまだまだお聞きしたいことがあるのですが、ひとまず今回の機会はこれで締めとさせていただきます。本日は本当にありがとうございました。

上村　こちらこそありがとうございました。

弓削　みなさんお疲れさまでした。

インタビューを通して再確認できたのは、この人たちが作っていたからこそ、東亜プランのシューティングは、あれほどまでに当時のプレイヤーを虜にしたのか……ということだった。それは曲についても同じことであるとも確信できた。今回の『東亜プラン シューティングクロニクル』の発売を機会に、その功績や面白さに、再び人々の注目が集まり、再評価されていくことを期待したい。

「(東亜プランは)「二回目の青春」ですかね」(弓削氏)
「本当に楽しかったね、あの会社は」(上村氏)



本記事では深く触れることができなかったが、インタビュー現場では、東亜プランのゲームを特集した過去の「ゲーメスト」誌や、数々の資料を手にしながら、当時にまつわる貴重なお話を数多くしていただいた。CD-BOXに詳細記事が掲載されているぞ。

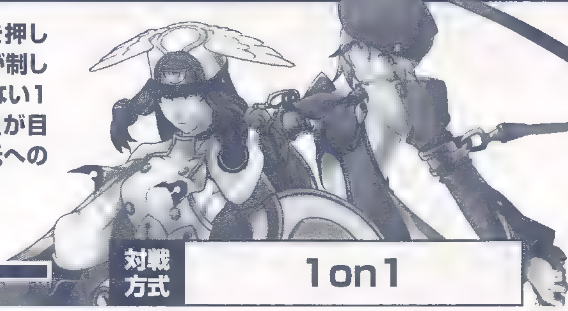
新着続々！　今月の最新アーケードサウンドニュース

仕様	発売日		価格	収録曲	発売元
iTunes	配信中	TEKKEN 3 COMPLETE SOUND TRACK	単曲150円／アルバム1,500円(いずれも税込)	45曲	バンダイナムコゲームス (http://namcosounds.com/)
iTunes	配信中	TEKKEN 4 COMPLETE SOUND TRACK	単曲150円／アルバム1,500円(いずれも税込)	42曲	バンダイナムコゲームス (http://namcosounds.com/)
iTunes	2011年12月14日 予定	TEKKEN 5 ORIGINAL SOUND TRACK	単曲150円／アルバム1,500円(いずれも税込)	59曲	バンダイナムコゲームス (http://namcosounds.com/)
CD	2011年12月14日	BLAZBLUE IN L.A. VOCAL EDITION	3,150円(税込)	11曲	ティームエンタテインメント
CD	2011年12月21日	[H.]1st Album	3,150円(税込)	16曲	ウェーブマスター
CD	2011年12月21日	ゲームミュージック　ディスカバリーシリーズ 並木学WORKS　Vol.2 ～サンダードラゴン2～	2,625円(税込)	(CD1枚)	スーパースィープ
CD	2011年12月28日	タイトー レトロゲームミュージック コレクション4 ライディングヒーロークラスタ	3,360円(税込)	(CD2枚組)	ティームエンタテインメント
CD	2012年1月25日	カオスコード オリジナルサウンドトラック	3,150円(税込)	36曲	ティームエンタテインメント
CD/DVD	2012年初頭	ゲームミュージックディスカバリーシリーズ 『メタルブラック＆ガンフロンティア』PERFECT BOX	予価8,400円(税込)	(CD ／ DVDほか)	スーパースィープ

闘劇アナライズ

東京ゲームショウ併催イベントとして、幕張メッセで開催されて2年目。対戦格闘ゲームの祭典「闘劇2011」は、今年も数々の感動のドラマを生み、フィナーレを迎えた。今号と次号で今年の四つの闘いを振り返る。今月も日本、そして世界から集った格闘ゲームの猛者たちによる闘いを分析していく。

名だたる有名プレイヤーたちを押しのけ、前評判の低かったツバキが制した『BBCS2』。ごまかしのきかない1on1というルールの中で名勝負が目白押し。さらに優勝したコナン氏へのインタビューもお届けするぞ。



激闘レビュー

対戦方式	1on1

まさかの番狂わせ!?　ツバキが闘劇を制す!!

「闘劇2011」『BBCS2』本戦トーナメント表

あおい（ハザマ）	つかさ（ラムダ）
わたる（マコト）	りょーた（マコト）
客（カルル）	A92SKT（ハクメン）
せんちょう（ヴァルケンハイン）	ドリトス（マコト）
R-2（ノエル）	きあぶい（ラムダ）
Skyll（ラグナ）	タカハシ（ノエル）
クレス（ツバキ）	姜（ヴァルケンハイン）
さといも（ラムダ）	カズヒラ（タオカカ）
みお（ライチ）	ガリレオ（ライチ）
テツヲ（ジン）	アキラ（テイガー）
Hsien（ラグナ）	十六夜マトイ（タオカカ）
naoさん愛してる（ラムダ）	ねず（バング）
えるお（ジン）	紅也（ノエル）
コナン（ツバキ）	けいた（マコト）
F（ラムダ）	ジュース代払いに来た（バング）
ながくら（カルル）	ジョーカー（ヴァルケンハイン）

優勝

コナン（ツバキ）



『BBCS2』頂上決戦 注目の「瞬間」!

闘劇本選で飛び出た一流プレイヤーによるテクニックや名勝負について解説する!!

テクニック 1回戦 みお(ライチ=フェイリン) VS テツヲ(ジン=キサラギ)

ラウンド開始時、ライチの立ちB→立ちCからの⬅+Cに対し、ジンは➡+Bを使用。ライチの攻撃を避けつつ反撃に成功。そこからの➡+Cにつないだところでライチがバーストを使用するが、「テツヲ」はなんとそれを確認してからギリギリガード、ダッシュ立Bでしっかり反撃。一瞬でライチの体力を4割近く減らして画面端での起き攻めの状況に持っていき、その後の勝利につなげた。


B→Cはギリギリガードし、➡+Bで反撃。


体力4割とバーストを奪った上で画面端起き攻め。

勝負の分かれ目 2回戦 せんちょう(ヴァルケンハイン=R=ヘルシング) VS あおい(ハザマ)

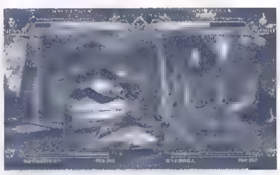
第2ラウンド序盤。コマンド投げでダウンを奪われたハザマが前転起き上がりから立B暴れを通し、そのまま画面端へ運んで端起き攻めの状況へ持ち込む。さらに「あおい」はヴァルケンハインのリバーサルバックステップを読んで➡+Cを重ね、それが見事に的中して理想的な形で起き攻めが成功する。闘劇本選でなんと8000ダメージオーバーのスーパー連続技を完走させて勝利した。


バックステップに対し、➡+Cが空中ヒット。


コンボを見事完走。ハザマの爆発力が発揮された。

勝負の分かれ目 準々決勝 ジュース代払いに来た(シシガミ=バング) VS ガリレオ(ライチ=フェイリン)

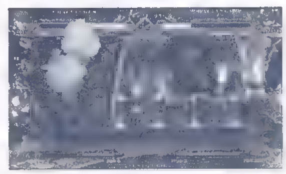
1ラウンド目、ライチの⬅+Dでの中段攻撃をバングがガード。直後、バングの立Aが通り、そこからの連続攻撃でライチを一気に画面端に押し込む。素手状態で精彩を欠くライチに対し、バングは釘とヒートゲージを惜しみなく使用して猛攻を繰り広げる。この一連の流れでライチを瀕死状態にまで追い込む事に成功し、そのリードがラウンドを先取する大きな要因となった。


⬅+D使用で素手になったライチに立Aがヒット。


しゃがみA暴れで切り返すところには瀕死状態。

一発逆転 準々決勝 ドリトス(マコト=ナナヤ) VS タカハシ(ノエル=ヴァーミリオン)

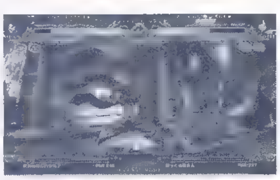
2ラウンド目中盤、マコトの暴れ潰しが通り、画面端での連続技がスタート。しかしコンボ中、「ドリトス」はシューティングスターを決めた後にわざと相手を落とす。とっさに緊急受身をとるノエルに対し、マコトはアステロイドビジョンでノエルの裏に周る一発ネタともいえる立ち回りを披露。その後の立C→➡+Cがヒットし、一瞬で合計ダメージ9000以上を奪って勝利した。


アステロイドビジョンでノエルの裏に回るマコト。


裏周り立Cからの連続技で6469ダメージ!

テクニック 準決勝 コナン(ツバキ=ヤヨイ) VS R-2(ノエル=ヴァーミリオン)

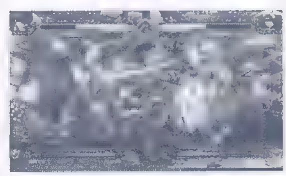
打撃に対する無敵時間が存在するドライブ攻撃の強いノエルに対し、「コナン」は攻撃判定の合計持続時間が長い立B→追加Bを多用。遠距離からは同じく持続時間の長い空中ダッシュ→ジャンプC→追加Cや閃く壱の撃を使って攻め込み、相手と接近した場合は投げも絡めていく。ノエルの強みを出させないようにする対策を十分に機能させて、終始自分のペースで試合を運ぶことに成功した。

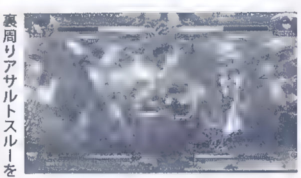

⬅+Dに対し、ツバキは立B→追加Bを合わせる。


フィニッシュは「チンハンタックル」とも言われる「閃」。

勝負の分かれ目 決勝 コナン(ツバキ=ヤヨイ) VS タカハシ(ノエル=ヴァーミリオン)

2ラウンド目。早めにバーストを使用してガードプライマー残量が二つになったツバキに対し、ノエルはガードクラッシュを狙ってアサルトスルーをガードさせに行く。しかし「コナン」はそれを読んで、頭と体属性に対して無敵のある剣を合わせてこれを迎撃。1ラウンド目を「タカハシ」が先取していた後の無い状況だっただけに、この切り返しの成功が大きな勝因となった。


ツバキに対し、画面端でノエルの固めがスタート。


裏周りアサルトスルーを剣で迎撃。ここが転機に。



闘劇2011『BBCS2』覇者
コナンスペシャルインタビュー

激闘を制した闘劇覇者が語る当日の内実やいかに？　新バージョンとなり、また新たなシーンを見せている「BBCS2　Ver1.10」についても聞いてみたぞ!!

コンボミスの応酬にも最後は「人の力」で勝ち切る

――「闘劇2011」優勝おめでとうございます。まずは感想をお聞かせください。

コナン　超うれしかったっす！　試合は全部ぐだぐだでしたけど（笑）。

――多くの試合がコンボミスの応酬になってましたが、最後は「人の力」が勝敗を分けたように思います。試合展開は思い通りではなかった？　闘劇のパンフレットでは、「いつも通りプレイできれば優勝できる」とお話されてましたが。

コナン　試合展開はいつも通りではなかったですね。完全にアガってしまって「おひよりさん」になってました（笑）。

――壇上もひよっていたんですか？　落ちついてやれているように見えたのですが。

コナン　試合内容を全く覚えてないくらい、ひよってました。特に決勝戦の一番最後は本当最低（笑）。コンボ判断とかなにもなかったっす。いつも通りのガード不能コンボやっておけば安定して殺せたのに、妥協コンボに変えて殺しきれないとか……。そこは後で皆に突っ込まれました（笑）。

――苦戦した試合は？

コナン　んー、一番辛かったのはやっぱ「naoさん愛してる」（ラムダ）戦じゃないですかね。もう本当、どうやって勝ったのか覚えてないんですよね。完全に負け試合だったような気がするんですけど……。一回戦のえるおさん（ジン）も、第一試合ってことで腕がうまく動かなくてすげーあぶなかったっす……。

――苦戦したキャラクターは？

コナン　やっぱりその二人のラムダとジンですね。

――それでは、本選で一番当たりたくなかったキャラクターは？

コナン　一番当たりたくないキャラはプラチナだったんですけど、闘劇にいなかったっすね（笑）。対戦できないから対策もできてなかったし、ゲーセンでも実際にプラチナの場合はどんなプレイヤーレベルの相手でも平気で負けてました。ツバキだと牽制相性があんまりよくなくて、殴り勝ちづらいんですよ。

――それではキャラ対策を特に練り上げてきた相手は？

コナン　ジン、ハザマ、マコト、バングあたりはすくいやったと思います。身近にいるプレイヤーが特に使っているキャラクターですね。

――その対策は生きましたか？

コナン　結局当たらなかったので生かせなかったです（笑）。ジン戦はひよりすぎて動けてなかったですし……orz

――ツバキで優勝したことについての感想は？　闘劇のパンフレットでは、「勝てるでしょう」と豪語されていましたが。

コナン　個人的にはツバキはマジで強かったと思ってたので、ま一勝つときもあるんじゃないかなーみたいな（笑）。何かツバキ弱い弱い言われてましたけど、全然弱くないっす。どう考えても上位キャラだと思うんだけどなぁ……。

――当時有力と目されていたマコトやノエルと並べるぐらいに闘えていましたか？

コナン　全然いけると思いますよー。順番を付けるなら、カルル、ツバキ、マコト、ノエル。ヴァルケンハインみたいな感じで。まぁ言いすぎなんですけど、で五強とはいけるんじゃないかな。不利キャラが居ないのはあのゲームの中で最高のメリットだと思います。カルル五分は相当でかい。

――お兄さんには優勝報告後、どのようなことを言われましたか？

コナン　壇上（ベスト８戦）始まる前は、お前死亡フラグ立てすぎだからもう終ったよとか言ってたくせに、優勝した後は、最初からお前が優勝すること分かっていたとか言ってましたよ（笑）。

――壇上の前にも連絡をされていていたんですね。

コナン　いや、始まるまでの時間が思っていたより空いてて、PSPでラムダ戦の復習をしてたんですけど、途中暇になってきたんで兄貴に電話したんですよ。そしたらペンキ塗ってるからニコ生（ニコニコ生放送での闘劇中継）とか見てねーとか言いだして（笑）。

――とはいえ、優勝おめでとうございました！

コナン　ありがとうございました！



優勝を決めた瞬間、自慢の肌年齢12歳という頬をつねって喜びを確認するコナン氏。しかし、彼の覇道はまだ始まったばかりだ!!

お兄ちゃんの誕生日に優勝できてよかった!!!

ツバキさん弱体化らしいけど……　コナンさん最近の『BBCS Ver1.10』どうよ?

――先日アーケードで稼動した『Ver1.10』はプレイされていますか？

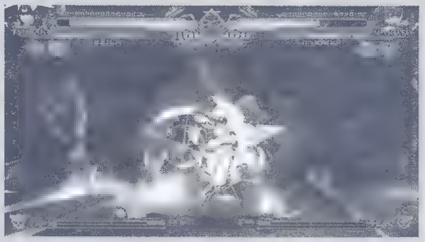
コナン　数はやってます。ツバキを続けて使ってますけど、勝ててなくて金が減ってます（笑）。

――ツバキは一般的に弱体化と思われてるようですが、感想はどうですか？　前バージョンでは巷の評価ほど弱くはなかったとのご意見でしたが。

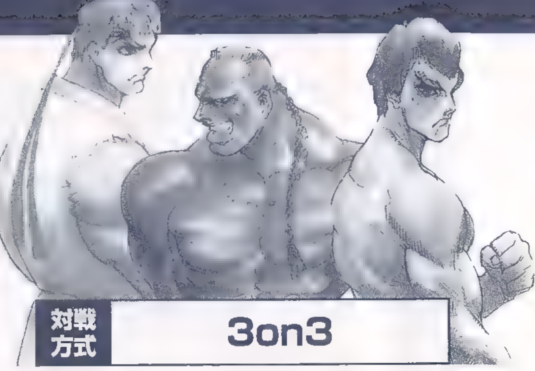
コナン　かなりきつくなりましたね。全体的に始動補正が悪くなった点、有利フレームを取れる技が無くなった点、インストールゲージのチャージが遅くなった点が個人的に影響大です。ヒートゲージ50%とインストールゲージ1本あれば、ある程度まとまったダメージを奪えるんですけど、その状況がなかなか来ない。一度その状況になれば次のチャージもしやすくなるんですが、その流れになるまでが大変です。

――なるほど。それではキャラ変えの可能性も？

コナン　他キャラを触り始めてはいますけど、決定するのは家庭用が出てからですかねー。もしかしたら家庭用での研究でツバキも大きく変わったりするかもしれませんし。自分で調べるのは苦手なんで、研究は知り合い任せです（笑）。



ツバキの各技を強化するインストールゲージのチャージ速度減少には、いかに闘劇を制したコナン氏といえども頭を悩ませている模様。まとまったダメージソースや新しい戦術が発見されるまでは、ツバキの受難は続くかも？



SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge 激闘レビュー

すっかり闘劇の顔となりつつある本作。今回も、手に汗握る激戦が展開された。どの試合も見どころ満載だったが、特に熱戦だった試合をピックアップして振り返っていこう。

対戦方式	3on3

激闘を制したのは、玄人好みの関西実力派チーム！

本選トーナメント　誌上レビュー

次々と敗れる優勝候補チーム。一回戦～ベスト8

波乱続きと言われた今回の本戦トーナメントだったが、一回戦からそれが起こる。優勝候補筆頭に上げられていた【未来予想図】が、「ザ☆スーパースター」(Xバイソン)に3タテされ敗退してしまう。続く二回戦では、【絶対零度】を【ミドリムシ】が、今度は一人一殺で下し、チームワークを見せ付ける。

壇上手前の三回戦では、スタープレイヤーを集めた【超無敵不死身】対【KYY】の試合に注目が集まる。先鋒戦の読み合いを制したのは、【KYY】。「むてガイル」(Xガイル)に対し、天敵であるダルシムが襲いかかる。しかし、「むてガイル」がキャラ差をものともせず勝利。これで流れが傾くかと思われたが、続く中堅「ユウベガ」(Xベガ)が大爆発！　一気呵成で圧巻の3タテをした。



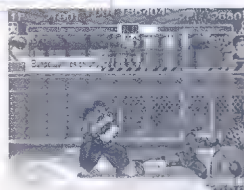
高水準のキャラ対策と反応速度を持ち合わせ、関東最強プレイヤーの呼び声も高い「志木」。しかし、一発勝負に泣いて壇上進出ならず。

最強の12人の競演。優勝するのはどのチーム？ ベスト4～決勝戦

準決勝第1試合。【ミドリムシ】先鋒「KKY」(Xダルシム)に対して、【最後の使途】はダルシムキラーの「ARG」(Xバルログ)。ここは「ARG」がきっちり勝利。すぐさま中堅で「Mつん」(Xケン)を投入するも、「ARG」に一歩及ばず敗退。後が無い【ミドリムシ】だったが、大将「機械」(Xガイル)が最後まで崩れず勝利する。キャラ的に【最後の使途】は春麗でガイルを止めなければならず、逆に追い詰められた形となる。ここで、ザンギエフを挟まずに「オトチュン」(X春麗)をかぶせ、しっかりと勝利して決勝進出。

準決勝第2試合、先鋒戦は「シューティングD」(Xリュウ)対「ユウベガ」。波に乗る「ユウベガ」がリードする展開だったが、大ゴス空振り2連発からの真空波動拳がけん制の中足にヒットしリュウが勝利する。その後は、一進一退のまま大将戦へ。最後は「ヨシムラ」(Xダルシム)に対し、大幅不利である「セキ」(Xディージェイ)が先読みの跳び込みを何度もヒットさせ勝利する。

決勝戦も両者退かず大将戦へ。キャリア10年以上の「オトチュン」(X春麗)と闘劇初出場の若手「オカフェイ」(Xフェイロン)の試合は劇的に「オカフェイ」が勝利した。



この日絶好調の「ユウベガ」。しかし、何げないけん制に、こん身の真空波動が襲いかかる！



プレイヤーの歴史や性質だけでなく、使用キャラも対照的だった決勝戦大将対決となった。

ベスト4

チーム	メンバー
ミドリムシ	KKY、機械、Mつん
最後の使徒	ARG、オトチュン、グンゼ
TR部隊TEAM OSD	オカフェイ、セキ、シューティングD
KYY	ユウベガ、ヨシムラ、ケーシン

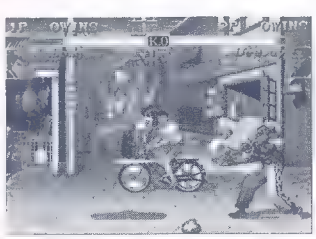
WINNER!: TR部隊TEAM OSD

出場チーム　使用キャラクター分析

まずは、毎回使用率トップなのが主人公キャラであるリュウ。今回も2位以下を大きく離しての1位だ。優秀な飛び道具を持ち、対応能力も高い。優勝チームにも入っており、使い勝手がいいのが人気の理由だろう。

2位、3位は春麗、ダルシムが続く。どちらもチームに居ると安定した試合運びが期待できる。2キャラとも優勝チームには居なかったものの、きっちりベスト4のチームで活躍していた。

面白いのは優勝チームのメンバーである、ディージェイとフェイロン。使用人口が少ないがまだまだ知られざる能力があり、ポテンシャルが高いことが証明された。人口が少ないため独自の研究が必要となるが、見返りは大きそうだ。



優勝の立役者となった2キャラ。ディージェイは昨年に続き優勝メンバーに。フェイロンは昨年使用率0だったが、爆発力がありチーム戦で活躍しやすい存在だ。

本戦トーナメント出場者の使用キャラ

順位	キャラ	人数
1位	Xリュウ	14人
2位	X春麗	10人
3位	Xダルシム	9人
4位	Xバイソン	8人
5位	Xガイル、Xベガ、	7人
6位	Xザンギエフ	6人

闘劇2011 「スーパーストリートファイターⅡX」優勝
TR部隊TEAM OSD（シューティングD／オカフェイ／セキ）インタビュー

歴史あるタイトルを制したしたのは、全員が初優勝という「TR部隊TEAM OSD」。彼らに優勝した気持ちを聞いてみた。



――優勝した今の気持ちを一人ずつお願いします

シューティングD　闘劇はこれまで何度か参加してますが、今回で初めて一回戦を突破して、そのまま優勝まで行けたので本当にうれしいです。しかも、純正関西チームで組んで、チームワークのよさも出せての優勝だったので言うこと無いです。

オカフェイ　最高にうれしいです。自分は今回が初めての闘劇参加だったんですが、自分にとってちょっとデカ過ぎる大会だったので緊張しました。何とか練習通りの動きができてホッとしています。

セキ　自分も過去二回参加して両方とも一回戦負けだったんですが、やっと一回戦を勝って優勝まで行けたんで本当にうれしいです。

――最初にトーナメント表を見てどう感じましたか？

シューティングD　やはり、相手に関係無く一回戦に集中してました。ブロックを見た印象としては、やりがいがあるブロックに入ったなと思いました。

オカフェイ　ブロックの中で当たるチームのキャラを見て、キャラ対策やどういう展開になるかをあらかじめ予想していました。

セキ　二回戦で「未来予想図」と当たるのが不安でしたが、結果として「落ちつけハワイアン」が勝ち上がって来たのでちょっとうれしかったです（笑）。

――最も苦戦した試合はどこでしたか？

シューティングD　強いて言えばウチのチームはダルシムが一番ネックだろうと思ってたので準決勝、と言いたいところですが、強敵という意味ではどこも一緒かなと思います。相手というよりは自分と闘っていた感じです。

セキ　三回戦の「滅・アキラ！」との試合です。先鋒戦でオカフェイが負けたときが一番不安になりました。Dさんが3タテしてくれたので助かりました。

――順番はどのように決めていましたか？

セキ　基本的には相手チームにダルシム、バルログが居る場合はオカフェイが大将。この2キャラが居ないチームは自分が大将でいこうと話していました。

シューティングD　先鋒は特に決めていませんでしたが、オカフェイの使いどころが一番重要だと思っていました。

――今回のMVPはだれでしょう？

シューティングD　今回はオイシイところ持っていったのも含めてオカやろ。

セキ　オカフェイですね。チームリーダーだし。

オカフェイ　いや、僕はそんな強くないんで……。

セキ　もっと、どっしり構えて！

オカフェイ　あ、はい、そうっすね！　じゃぁ、今回は僕ってことで。

――最後にアルカディア読者に一言お願いします

シューティングD　『スパⅡX』は古いゲームですが、面白いんで興味があったらやってみてください。今回の自分たちのチームを見て、このゲームをやってみようと思う人が居たら一番いいですね。

オカフェイ　フェイロンは一見大変なキャラですが、攻略していくのは面白いキャラなんでこれから始める人が居たらうれしいです。

セキ　『スパⅡX』一番の魅力は、やり込みが裏切らないゲームというところだと思っています。ぜひやってみてください。

名勝負プレイバック

3回戦 【KYY】 VS 【超無敵不死身】

【KYY】
ヨシムラ／Xダルシム
ユウベガ／Xベガ
ケーシン／X春麗

【超無敵不死身】
むてガイル／Xガイル
ヌキ／X春麗
志木／Xバイソン

最も面白い組み合わせが出てくるといわれるベスト8。その中でも、屈指だったのがこのカードだ。まずは先鋒の読み合いでは【KYY】がガイルにダルシムをぶつけるという構図が的中する。1ラウンド目こそ「むてガイル」が取るが、2ラウンド目以降「ヨシムラ」も立ち直りペースをつかむ。3ラウンド目も「ヨシムラ」有利な展開で進んでいったが、残り20秒の攻防で、「むてガイル」が甘いドリルキックにきっちりとサマーソルトキックを決め、そこからの起き攻めで勝利する。

ペースを握ったかに見えた「むてガイル」に、続く中堅「ユウベガ」が立ちはだかる。「むてガイル」との試合を接戦ながらものにすると、続く「ヌキ」も圧倒しリーチ。大将「志木」戦も終始圧倒するが、「志木」もドンピシャのスーパーコンボで五分の体力に戻す。最後はバイソンの跳び込み対し、脱出用のニープレスナイトメアがフルヒットし、ストⅡ界で最も危険な男「ユウベガ」が、圧巻の三人抜きで締めた。



1、2ラウンド目の2回のドリルには反応しなかったむてガイル。誘いだったか。



起き上がりの攻防。写真では、バイソンが着地後にパンチを出している模様。

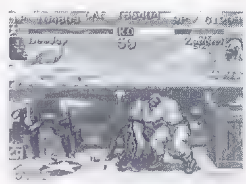
決勝戦 TR部隊TEAM OSD VS 最後の使徒

TR部隊TEAM OSD
シューティングD／Xリュウ
セキ／Xディージェイ、
オカフェイ／Xフェイロン

最後の使徒
ARG／Xバルログ
グンゼ／Xザンギエフ
オトチュン／X春麗

最終最後に相応しい内容となった決勝戦。先鋒戦は「シューティングD」対「ARG」。キャラ相性は「ARG」に分がある組み合わせ。本日好調を維持する「ARG」が、プレッシャーに気おされることなく勝利する。ここで、これまで大将というポジションで勝負強さを発揮してきた「セキ」が、2番手で出る。チームとしてバルログを倒す役目をしっかりと果たし、ポイントを取り返す。中堅対決は普段ディージェイとは五分に近い「グンゼ」。見せ場は作ったものの、勢いに乗る「セキ」が2連勝で先に王手をかける。【最後の使途】大将はストⅡ界の首領こと「オトチュン」。その名の通り安定した内容で勝利し、決勝戦らしく大将戦にもつれる。

1ラウンド目は若さの「オカフェイ」が勢いに乗って取るも、2ラウンド目は磐石の立ち回りで「オトチュン」が取り返す。運命の最終ラウンド。オカフェイが開幕直後のちょっとしたすきに跳び込みからのコンボを決め、わずか12秒で試合を決めた。



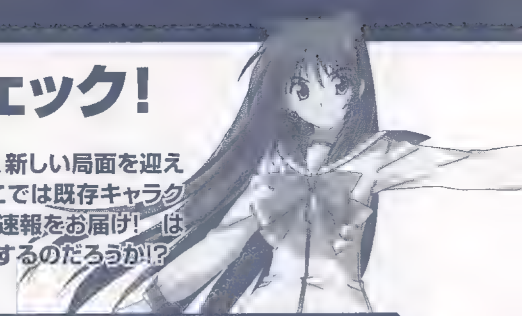
面目躍如のスパコンを決めたグンゼ。惜しくも敗れたが、会場を沸かせた。



ここが運命の分岐点。対空ミスのスキに5段コンボを決め体力7割を奪った。

既存キャラの変更点をチェック！

AQUAPAZZA アクアパッツァ AQUAPLUS DREAM MATCH



ささら、由宇が追加され、新しい局面を迎えた『アクアパッツァ』。ここでは既存キャラクターへの調整ポイントの速報をお届け！　はたしてキャラ情勢は変化するのだろうか!?

どうなる3強!?　トウカ、このみ、リアンノン

パワーバランスは変化するか!?

新キャラの追加とともに、既存キャラにも性能調整が加わっている。全体的な印象では、前バージョンで猛威を振るったトウカ、このみ、リアンノンが若干抑えられ、あまり活躍が見られなかったキャラに上方調整が加えられている。パートナーキャラクターに関しては使用率が低かったオクタヴィア、ラスティが強化、そのほかのキャラはそのままといった感じだ。今回のキャラ性能調整によりキャラバランスも変動してくるはず。また、ささらがどのような位置づけになるのか、その点も注目していきたい。

トウカ

- 「刀背打ち」の発生高速化、硬直減少
- 好感度上昇中の「連ね破月」の発生高速化
- 「桔梗」ヒット時の好感度上昇量が減少

前作では最強キャラの一人に目されていたトウカ。今バージョンでは「刀背打ち」の強化に注目したい。発生速度がアップし、硬直が減少しているので追撃がしやすくなりそうだ。そのほか、「桔梗」ヒット時の好感度上昇量が減少、「雷光無影斬」の打撃無敵時間減少など弱体化部分も見られるが、まだまだ上位に食い込めそうな性能を秘めているぞ。

リアンノン

- 前進、後退の速度上昇
- 強化系必殺技の硬直減少
- 「アストラ」、「ステラ・マリス」の弱体化

リアンノンは「アストラ」、「ステラ・マリス」の弱体化が大きい。「アストラ」は発生が遅くなった代わりに、硬直が減少。「ステラ・マリス」は設置まで、開放からの攻撃発生が遅くなっている。なお、「アストラ」、「ステラ・マリス」ともに、設置弾が完全に消えるまで再度同じボタンの技は出せない。立ちC、しゃがみCの硬直増大も気になるところだ。

小牧 愛佳

- ヘヴィスマッシュの硬直減少
- 立ちB、しゃがみCの硬直減少
- 「てんてこまいですよ～」A派生の発生高速化

通常技が全体的に強化され、近距離での差し合いに強くなった。中でもしゃがみCは硬直減少のみならず、発生高速化、移動距離が長くと大きく強化されている。「そんなつもりじゃ…」でのけん制を潜られた先の死角になっていた部分が強化され、近距離でも闘いやすくなっているので得意パターンを崩されたときの脆さが改善されているはずだ。

ハクオロ

- しゃがみAの発生が遅く
- ジャンプAの攻撃判定拡大
- "毒を付与できる状態"で攻撃を受けてもキャンセルされない

ハクオロの注目ポイントはジャンプAの攻撃判定拡大。これにより座高の低い相手に対して多少ヒットしやすくなりそうだ。一方、しゃがみAの発生が遅くなったのは痛い。リーチが長く暴れにも使えたが、今バージョンではつぶされやすいだろう。「羽蝶扇」は"毒を付与できる状態"で攻撃を受けてもキャンセルされなくなったのが地味にうれしい強化点だ。

アロウン

- 「柔破斬」、B版「鋼破斬」がダウン追い打ち可能に
- 「魔法狩り」中にアクティブアシスト可能に
- しゃがみCの発生高速化

アロウンは強化されたポイントが数多く存在するキャラ。特に注目したいのが「柔破斬」、「鋼破斬」がダウン追い打ち可能になった点。さらに「魔法狩り」の演出中にアクティブアシストが可能になり新しい連続技が生み出せそうな予感がする。しゃがみCは発生が高速化し、割り差込みに使いやすくなったが、その分硬直が増大しているので注意。

向坂 環

- 通常技のディレイ幅が広く
- ジャンプBのくらい判定縮小
- 好感度が低い状態の防御力低下が小さく

通常技のディレイ幅が広がったことにより、投げに対するジャンプ逃げをしゃがみA→少し遅らせて立ちAでつぶせるようになったのが大きい。また、「ジャイアントスイング」のレバー回転を3、4段階まで回した場合の硬直が減っているので攻めを継続しやすくなっている。投げを主軸にした択一が強化され、より投げキャラとしての強さが際立った。

マルチ

- 前転、後転の性能調整
- 各種ダウンが地上やられに
- ヘヴィスマッシュの攻撃力アップ

マルチは現状維持といった感じで、多少行動の幅が広がっている。注目は前転、後転の性能変化。モップがけ地面効果範囲内で通常技からキャンセルして出した場合に、通常の前転、後転と同様に必殺技でキャンセル可能になっている。また、画面端での振り向きが調整されており、ヘヴィスマッシュループができなくなっている点に注意しよう。

カルラ

- 立ちBの攻撃判定拡大
- 立ちCの硬直減少
- 「裂破」の発生高速化

カルラは全体的に強化調整。使用頻度が比較的高い立ちBの攻撃判定拡大はうれしいところ。立ちCは硬直が減少しており、スキのフォローに使いやすい。また「裂破」の発生高速化により連続ガードをさせやすくなりそうだ。上の項目以外では、通常投げの間合い拡大、威力アップ、空中投げの威力アップが見どころといえる。

モルガン

- 「骨砕き」攻撃発生まで無敵、空振り時硬直増加
- 「派生アロー」の攻撃力増加
- 立ちCの硬直増加

前作では強力な起き攻めが猛威を振るっていたモルガン。今回もその点は維持したまま、多少チューンアップを受けている。最も気になる点は「骨砕き」。攻撃発生まで無敵になっているため、リバーサルで頼れそうだ。ただし、主力けん制技の立ちCの硬直が増加しており、ガードされたときに反撃を受けるのかが気になるポイントだろう。

柚原 このみ

- A、B「どいてどいて～！」の着地硬直減少
- バックステップの出がかりが地上やられに
- 立ちA、しゃがみAのノックバック増加

前作では起き上がりの選択肢が豊富だったこのみだが、バックステップの出がかりが地上やられになったことで選択肢が絞られた。とはいえ「カバンあっぱー！」の無敵は健在で、ここにアシストを絡めた切り返しは強力。細かな調整点は多いものの、しゃがみAも2連打までならしゃがみBに繋がりやすいなど、ほぼ従来の感覚のままプレイできそうだ。

注目パートナー

オクタヴィアはけん制に便利な「ヴェリタス」がダメージアップ。そして、パッシブアシストでの利用価値が高かった「閃凛斬」のクールダウン時間が短縮。けん制でも気軽に使えるようになりそうだ。

一方、リアンノン以外はさほど活躍の機会が無かった**ラスティ**は大幅強化。まず「爆砕」は攻撃力がアップし、さらにジャンプ動作開始から下半身無敵に、そしてクールダウン時間が短縮されている。一方、「ハンマー投げ」は攻撃力がアップ。連続技のダメージアップに役立ちそうだ。



『Ver1.10』最新キャラクターランキング!!

稼動からおよそ二カ月が経過。各キャラの基礎的な部分は固まってきたであろう現在の、最新キャラクターランキングを徹底調 キャラクター間の大きな差はないの の研究により、さらなる変動も起こるだろう。

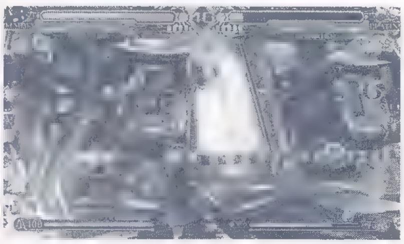
Text:cw

ハクメン大躍進! Sランクキャクラター

多くのプレイヤーから安定して評価が高いハクメン。ドライブ攻撃や火蛍による切り返しからのリターンが高く、非常に攻めにくい。さらに、今Ver.では空中Bを主軸とした通常技の強化も目立っている。連続技も、画面端へと相手を運ぶ能力とゲージの回収能力が向上しており、従来の欠点であった燃費の悪さも解消されている。欠点を挙げるならばステップによる機動力の低さと、食らい判定の大きさ。これらの弱点を突いてくる相手に対し、いかに対応するかが、ハクメンがトップで居続けられるかを決定付けるだろう。ほかのSランクキャラクターとして、ラグナ、ヴァルケンハインも候補に挙がるが、ラグナは相性の悪いキャラに安定せず、ヴァルケンハインは切り返しの乏しさが欠点。このあたりは今後の対策次第で変動の可能性は十分にある。



ハクメンの空中Bは後ろにも判定が付き強力に進化した。旧作のように潜り込んで対空というのは危険だ。

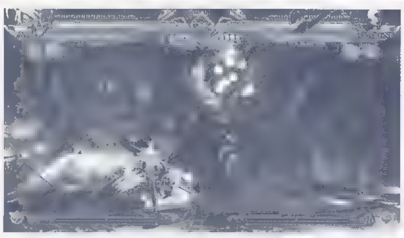


起き攻めが強力とされるヴァルケンハインだが、受身を使い分けることでしのぎやすくなる。相手の選択肢を見極めたい。

上位をうかがう中位キャラクターたち

Aランクのキャラクターは、プレイヤーによってはSランクに入れられることもあるキャラクターたち。連続技や起き攻めにより、相手を一気に攻め倒す能力が高いので、型にはまれば現在のSランクと同等の強さを発揮するだろう。なお、プラチナは前Ver.より大きくランクアップした。

Bランクは、苦手とする相手がやや多いキャラクターたち。しかし、自分の得意とする土俵へと持っていった場合の強さは、上位ランクのキャラクターに劣らない。苦手とするキャラクターへの対抗策をととのえれば、上位陣へと食い込める実力を持つはずだ。今作も上位と下位に大きな差は無いので、キャラクターの部分的な強さよりも、ランキングは相性差によるところが大きい。自分の使っているキャラクターによっては、下位とされていても、強く感じられることもあるだろう。不利とされるキャラクターを、対策によっていかに減らすかが、今後のキャラクターランキング変動の鍵を握っている。



不利とされるキャラでも、自分の強みを生かした勝ちパターンへと持っていければ、十分闘っていけるはずだ!



相手の技への対策から、自分の得意な土俵へと持っていこう。相手の弱点を知ることも、対戦を勝ち抜く上で欠かせない。

『BBCS2 Ver1.10』キャラクターランキング

2011年11月Ver.

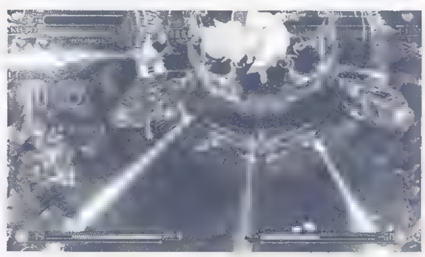
ハクメン、ラグナ、ヴァルケンハイン	S
ハザマ、ミュー、バング、プラチナ、アラクネ、タオカカ、カルル	A
レリウス、ラムダ、ノエル、レイチェル、ジン、ライチ、テイガー	B
マコト、ツバキ	C

強

※同ランク内での差は無い。

マコト&ツバキは?

以前のバージョンから弱化点が多いとされているが、その分変更、強化されている部分も多いため、新キャラクターのように戦術を切り替えて使う必要がある。Cランクとなった理由も、ほかのキャラクターに比べ研究が追いついていないという面が強い。研究さえ進めば、少なくとも11月現在のBランクキャラクターには追いつくかも。新たな勝ちパターンが構築されれば、上位キャラクターとなる可能性も十分だ。



今までには無いゲージの使いどころや切り返し方法など、伸びしろも多いCランクキャラクター。上位進出なるか?



ウチのヨメはせかいいちっ!!

特別企画 レリウス=クローバー キャラクターランキング

まさかの人気沸騰!! みんな大好きパパさん

稼働後からキャラクター使用率で高い順位を誇り、人気を博している新キャラクター、レリウス。

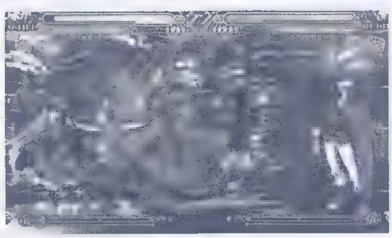
レリウスを使用する場合に立ち回りの基本となるのが、空中ダッシュとバル・ラントを有効に使うための間合い。空中ダッシュからの攻撃は下に強く、人形を使ったジャンプ⬇＋Dなどでのずらしもあるのでとっさには落とされにくく、相手が空中ばかりを警戒していると今度はバル・ラントで捕捉できる。このような状況を作り出しやすい相手こそ、レリウスがくみしやすいキャララクターといえるだろう。しかし、レリウスはうまく攻めていても、人形ゲージが途切れるタイミングがある。人形ゲージを回復しようとするレリウスに対して、機動力で一気に攻め立てやすい相手を基本的に苦手とする。逆に、空中ダッシュやバル・ラントを狙える間合いになりやすく、人形ゲージを回復する時間を作りやすいキャラクターには有利に闘えるはずだ。いずれにせよ、レリウスの勝敗の決め手になるのは人形ゲージの有無。強力かつ手軽な連続技を持つ反面、人形ゲージが無い時はどうしても守りのターンになりがち。たとえ人形ゲージが無くても、空中での立ち回りや細かい技の刻みなどで時間を稼ぎ、いかに人形ゲージを効率よく扱うかが勝敗の分かれ目となるのは間違い無い。


バル・ラントがぎりぎり届く間合いからがレリウスの間合い。この距離のバル・ラントと低空ダッシュをうまく使うことが重要。


ジャンプキャンセル可能技が非常に少ないため、実は連携もバレてしまいやすい。人形を使って多彩な連携を組むのも必要だろう。

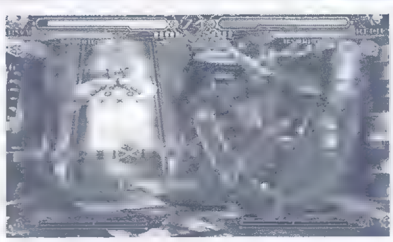
父さんはこんなキャラが好きだ!!

人形が飛び道具に対して常にアーマーを持っているため、ラムダやレイチェルなど飛び道具が主体のキャラクターにはバル・ラントを主軸にして容易に接近できる。人形召還状態の立ち回りが強いため、テイガーなどの人形を召還できる状況を作りやすいキャラ、人形ゲージを回復しやすいキャラも得意とする。基本的に人形ゲージがある場合はどのキャラにも安定して闘えるはず。


ミューやラムダなどが得意とする、相手の飛び道具を無効化できるのが強み。

父さんはこんなキャラが好かん!!

レリウスの空中攻撃は下に強いため、飛び込みには向いているものの、横に弱く空対空はあまり強くない。そのため、ハクメンやジン、ライチなど空中で横に長いけん制技を持っている相手への接近は難しい。そういった相手の場合は人形を召還している状態で地上から攻めなくてはならないが、この状態で逆に空中から攻められると、対空技の弱いレリウスは苦戦を強いられてしまう。


⬇＋Dによるフォローもきかない飛び込みへの対処が必須だ。

対レリウス=クローバー キャラクターランキング 2011年11月Ver.

ランク	キャラクター
S	ハクメン、ジン、ライチ、プラチナ
A	ツバキ、バング、ラグナ、タオカカ、マコト
B	ハザマ、ノエル、ヴァルケンハイン
C	カルル、アラクネ、ラムダ、ミュー、レイチェル、テイガー

強↑

※上位ほどレリウスを得意とする。同ランク内での差は無い。

機動戦士ガンダム EXTREME VS. エクストリームバーサス

家庭用発売直前!!

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2010年9月28日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357専用

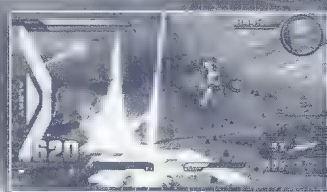
Text：[illegible]

ついに家庭用を目前に控えた本作。今月はそれに合わせHi－νガンダムの武装紹介と先月に解禁されたクロスボーン・ガンダムX１フルクロスの攻略をしていくぞ。

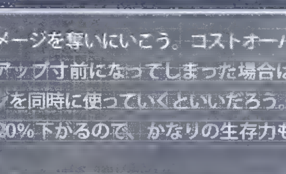
今流行の新機体 クロスボーン・ガンダムX１フルクロスに乗れ!



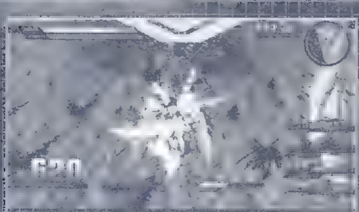
サブ射撃を使いこなせ!



クロスボーン・ガンダムX１フルクロスの主力武装の一つであるサブ射撃。まずはこの武装を使いこなしていこう。まず通常時と格闘チャージモード時の性能だが、通常時でもかなり優秀な武装である。使いどころとしてはメイン射撃などで距離を詰めたところに確実に当てていく、上空に逃げていく敵機に当てる、敵機が格闘などを仕掛けてこようとしたところを迎撃する、などである。なお迎撃に使う場合、この武装は若干前に進むため、早めに撃っておくことを心がけよう。そして格闘チャージモード時の性能だが、こちらは完全に今までの性能を軒並み上げたもの。従って使い勝手は一緒だが、敵機に受け身不可属性のダウンを強いるので追撃が容易になっている。超高性能なレバーニュートラル格闘のプレッシャーも相まって当てやすさはかなり向上しているため、この状態では強気に使っていこう。また、この状態ではレバー←or→＋サブ射撃で横方向に攻撃判定が出るため、迎撃武装としてもピカイチだ。



各種チャージショットの性能と立ち回り

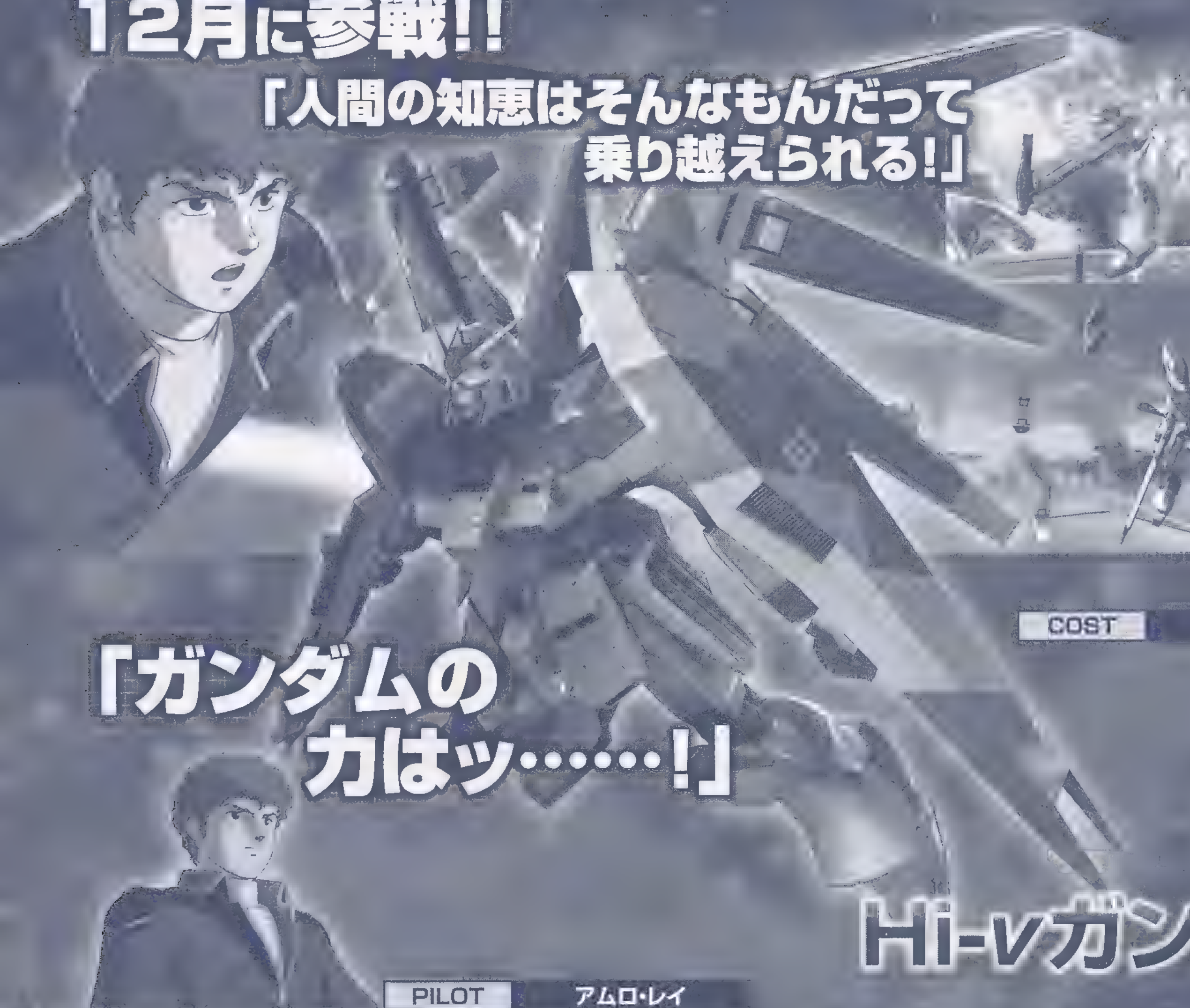


誘導、伸びが優秀なレバーニュートラル格闘。ダメージもかなりのものだ

状況に左右はされるが、基本的には射撃チャージモードと格闘チャージモードは別々に使っていくことが望ましい。射撃チャージモード時ならレバーニュートラル特殊射撃、格闘チャージモード時なら各種サブ射撃といったように攻めにも守りにも使える武装を持つため、交互に使っていくと各モード終了後のクールタイムとリロード時間を補えるのも強みだ。さて、それではどちらのモードを先に使っていくかだが、それは相手の機体が何であるかで決めるといいだろう。例えば、敵機がマスターガンダムやストライクフリーダムなど格闘チャージモード時でも若干攻めにくい機体の場合は、まず射撃チャージモードで相手の動きを制限していくといいだろう。射撃チャージモード時はブースト量も多くなっているのでそういった立ち回りも可能だろう。そして相手の機体がデスティニーガンダムやユニコーンガンダムなどの場合は格闘チャージモードで一気にダメージを奪いにいこう。コストオーバー時やタイムアップ寸前になってしまった場合は両方のチャージを同時に使っていくといいだろう。被ダメージが20%下がるので、かなりの生存力も期待できるぞ。



▼射撃チャージモードの特殊射撃 [illegible]



12月に参戦!!

「人間の知恵はそんなもんだって乗り越えられる!」

COST	3000

「ガンダムの力はッ……!」

RX-93-ν2

Hi-νガンダム

PILOT	アムロ・レイ

「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」よりHi-νガンダムが参戦。本作での特徴はνガンダムよりもファンネル攻撃に特化した機体ということである。チャージ攻撃も無く、バズーカ発射時も自回り移動をしないが、1基ずつ自身の周囲に停滞していけるファンネルをはじめ、ファンネルのリロード時間が戦いの幅を広げる。また、特殊格闘「サイコフレームの共振」中は、一定時間1基のファンネルから2回ビームを発射する他、ダウンしない攻撃をくらった場合は、ファンネルが自動で相手に向かって射撃をするフォローが付く。機動力が上がるので、一発逆転を狙っていこう。

メイン射撃武装	ビーム・ライフル
格闘用武装	ビーム・サーベル
サブ射撃武装	フィン・ファンネル【展開】／【射出】
特殊射撃武装	ニュー・ハイパー・バズーカ
特殊格闘武装	サイコフレームの共振

新プレイヤーナビも登場!!



家庭用初回封入特典 シリアルキャンペーンを実施!!

「PS3版機動戦士ガンダム エクストリームバーサス初回生産版」に封入されているシリアルコードを「ガンダムVS.モバイル」特設ページに入力すると、アーケード版で使える特典がもらえる!

- 限定称号
- 限定ゲージデザイン
- 100,000GPをプレゼント!!

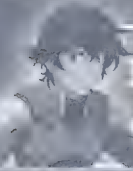
キャンペーン実施期間
12月1日(木)〜
2012年2月末日

どうなる全国大会!?

プレミアム座談会

全国大会を間近に控え予選大会も終わっていく中、全国でも屈指の実力を持つプレイヤー６人に集まってもらい、普段どのようにプレイをしているか、全国大会で最も警戒すべき機体やペア、またその対策などを話し合ってもらった。[illegible]これからエリア決勝大会に臨むプレイヤーもぜひとも参考にしてほしい。優勝[illegible]は特に読んでもらいたい。

参加者			
えぬ	東京新宿にある某ゲームセンターでの大会で最も優勝している貫禄のあるプレイヤー。ダブルオーシリーズの機体を好んで使う。	りりー	10周年記念大会ベスト4で、何とダブルオーガンダム、ダブルオークアンタ共に熟練度が5というほどのダブルオー好き。その強さも折り紙付きだ。
でし	えぬ氏の全国大会の相方でデスティニーガンダム使いとして有名なプレイヤー。丁寧な立ち回りに大胆な行動も交ぜていくプレイスタイルが特徴。	とき	本誌のVSシリーズメインライター。機体を幅広く扱うことができ、器用さと豊富な機体知識を併せ持つプレイヤー。その実力はトップクラス。
ハッセー	10周年記念大会ベスト4という輝かしい戦績を持つプレイヤー。マスターガンダムとシャア専用ゲルググでの堅実な立ち回りは必見。	まゆら	関東を代表する低コスト使いでVSシリーズにおいても代表的存在。本誌でのインタビューで聞き手としても活躍している。



現在の情勢はどうなっている?

ハッセー　[illegible]はやっぱり、1000コストがステージランダムに対してどうなるかが、[illegible]り重要になってくると思うんですよね。

りりー　[illegible]ブ（以下、戦車）を使うんだけど、ステージはトーチカ基地やギアナ高地が苦手と言ってましたね。

えぬ　やっぱり地形が斜面になっているとAPFSDS弾を着地に当てづらいんだろうね。アフリカ砂漠もかなりきついんじゃないかな。

とき　地形が斜面になっていると戦車側は厳しいけど、逆にザク改側は得意なんだよね。

えぬ　ラゴゥ、グフカスタムと強い1000コストはまだ居るけど、正直厳しいと思う。使い手が少ないからやっぱり勝ち上がってくることはないんじゃないかな。

ハッセー　グフカスタムは着地キャンセルのタイミングも斜面だと変わってしまうみたいですしね。

まゆら　ちなみにみんなが苦手なステージはどこなの?

ハッセー　REBIRTHとかなかなかやばいステージだと思うんですよね。

一同　確かに……。

でし　[illegible]かな。

とき　みんな1000コストはステージランダムだと厳しいって考え?

えぬ　自分はそうでもないと思ってる。はっきり言ってザク改＆戦車のペアは優勝候補だね。

でし　[illegible]ザク改＆戦車はザク改＆トールギスIII（以下、ギス）にかなり厳しいと思う。このペアも[illegible]てくるんじゃないかな。

りりー　けど、ギスって[illegible]ないですか?ギスのバーニアミスは「ミスった!」っていう程度じゃ済まされない場面もかなりあるし。あのミスはどんな人でも混乱すると思います。

ハッセー　それは自分も思います。実際に有名プレイヤーが大会でギスを使ってミスをしている場面は何度か見かけますしね。

えぬ　それを考えるとザク改＆インフィニットジャスティスガンダム（以下、隠者）っていうペアはかなり強いんじゃないかな。

でし　1000コストもそうなんだけど、最近2500、2000の低コスト帯は3機くらいしか見かけないよね。ギス、隠者、シャア専用ゲルググ（以下、シャゲ）の3機が今の環境のメインになってる。フォビドゥンガンダム（以下、フォビ）に関してはかなり使い手を選ぶ特殊な機体だと思ってます。

りりー　前に関西に行ったとき聞いた感じだと、もうフォビは厳しいって話を聞いたよ。

まゆら　使ってる側からも言わせてもらうとそんなに強いとは思わないですね。

とき　シャゲも厳しいと思うんだけど、どう?

えぬ　シャゲは本当に使えてないと勝ち残れないと思う。

でし　じゃあ、シャゲと比べてスサノオってどう?

えぬ　シャゲよりかは簡単に扱える機体ではあると思う。[illegible]

でし　[illegible]

ハッセー　[illegible]簡単に逃げられるっていうのが大きいんだと思います。特に相手のEXバーストはシャゲと比べてかなり楽にさばけますしね。

えぬ　試合時間が短いのであればシャゲよりスサノオの方が[illegible]長いとちょっと微妙かな。

でし　こうやって話している間も一定の機体しか名前が挙がらないし、低コストの幅が本当に狭くなったよね。クロスボーン・ガンダムX1フルクロス（以下、フルクロス）の登場でさらに狭くなったような気が……。

まゆら　確かにそうだね。フルクロスの参戦でまた3000コストが荒れてる気がするんだけど、どう?

でし　フルクロスに関していえばよしきとも話したんですが、かなり特殊な位置に居ると思うんですよね。それこそデスティニーガンダム（以下、運命）にはかなり強いんだけど、マスターガンダム（以下、マスター）やストライクフリーダムガンダム（以下、ストフリ）にはあまり強くないといった形で。

えぬ　ストフリは本当にしっかり使えてる人少ないと思うんだよね。

とき　そういった意味では全国大会はストフリより運命が多そうだね。

ハッセー　自分はマスターがくると思いますよ。

りりー　[illegible]

とき　[illegible]

えぬ　[illegible]しても立て直しやすい。この2機は待っている間も[illegible]

まゆら　[illegible]と、耐久力が600っていうのがかなり本番では響いてきそう。ミスを多少しても引っくり返せる性能を持った機体の方が今は好まれてるみたいだね。



[illegible]ファリでお互い競い合っている彼ら。[illegible]する思いを、それぞれが存分に語ってくれた。

機体名略称一覧　インフィニットジャスティスガンダム=隠者、クロスボーン・ガンダムX1フルクロス=フルクロス、シャア専用ゲルググ=シャゲ、ストライクフリーダムガンダム=ストフリ、ダブルオークアンタ=クアンタ、デスティニーガンダム=運命、トールギスIII=ギス、ヒルドルブ=戦車、フォビドゥンガンダム=フォビ、マスターガンダム=マスター



ズバリ！優勝するのは？

まゆら　もうさっきから優勝予想をしつつ話してたけど、改めてみんなの優勝予想は？

りりー　自分はフルクロス＆シャゲとマスター＆シャゲ辺りのペアが優勝すると思いますね。やっぱり、フルクロスやマスターが大会で吹っ切れたプレイができればかなり勝てるんじゃないかな。

えぬ　自分は運命＆シャゲかザク改＆ギスだと思ってます。あとはザク改＆戦車。このペアに関しては本番でのトーナメントとステージランダムでどうなるか分からないところはある。

でし　自分はザク改＆ギスだと思いたいんですが、あんまり多くないと思うんですよね。なので、低コストだけでいえば、絶対に隠者がくると思います。使ってると分かるんですが、タイマンで負けることが無いんですよ。しかも攻めもできるし、待ちもできる機体なんですよね。

ハッセー　正直、隠者はどんな機体にも対応できますよね。戦車に対してもかなり戦えますしね。

でし　戦車に関してはスモークティスチャージャーを簡単に使わせることができるから、使った後にでも高コストを狙いやすいわけだし、とにかく、戦車にはスモークティスチャージャーを使わせるってことがかなり重要だと思ってます。高コストに関してはストフリかクアンタだと思います。主な理由はやはり隠者と組みやすいからという点ですね。

ハッセー　今はシャゲだとちょっと厳しいところありますよね。相手がザク改や戦車になると攻めてこないっていうのを10周年記念大会では思い知らされました。

まゆら　シャゲはビームを撃ち合う中距離で確実にチャージショットを当てることのできる相手じゃないと厳しいよね。優勝予想だけど、自分はでしさんに賛成。ペアでいうなら、ストフリ＆隠者。やっぱりどっちか事故っても臨機応変に対応できるっていうのはかなりの強みだと思う。本番では何が起こるか分からないからね。

ハッセー　自分はストフリはよっぽどテクニックが強くないと難しいと思います。実際、10周年記念大会でもベスト8にストフリで残ったのはユイさんだけでしたしね。ステージランダムを考えると安定を求めるのは難しいと思います。むしろ安定を求めるならストフリよりクアンタ。運命は相方のシャゲが邪魔になってしまうんですよ。安定が難しいとなるとやっぱりマスターを含んだペアが勝ち上がると思います。一気に仕掛けるならマスター＆ギス、タイマンをしかけるならマスター＆隠者。自分は隠者の方が少し強いと思いますね。ギスはダメージはかなり稼いでくれるんですが、同時に撃墜される可能性があるんで怖いんですよね。ギスと組むと本当に一瞬で勝つか負けるかが決まっちゃうんですよ。結局のところマスターの強さはタイマンだと思うんで、それを活かせる隠者ですね。

りりー　やっぱり低コストは隠者なのかな。ちょっと言ったんだけど、運命と隠者って相性悪いのかな？

でし　あまりよくないんですよね。



ハッセー　お互いに戦いたい距離がかみ合ってないんだと思う。運命はかなり下がるか一気に攻めるかだと自分は思ってます。対して隠者は中距離で攻めたり待ったりを繰り返す機体だと思うんですよ。なのでどちらかの立ち回りに合わせてしまうと合わせた側が活きないんですよ。

まゆら　やっぱりお互いが相手にしてて強い機体と弱い機体が被ってるんだよね。そのせいだと思う。

でし　運命の相方はシャゲかフォビが一番ですね。

まゆら　フォビ側からも運命は一番組みやすいと思ってます。

とき　最後の予想になっちゃいましたが、自分はストフリ＆ギスかな。一時期はやってたと思うんだけど、あれって対処できるようになるまでかなり時間かかったんだよね。実際、自分はストフリの0落ちスタイルから突っ込んでくるギスが苦手。やっぱりこの戦法はストフリ＆ギスとの対戦経験が少ないプレイヤーは勝つの難しいんじゃないかな。

りりー　でも今作に関しては他の地域との交流がかなり盛んだから、どの地域でも全く対策ができてないって地域は少ないと思いますよ。

まゆら　関東と関西は今作になって特に交流が盛んになったよね。お互いの地域の大会に遠征してたのがいつもより盛り上がってる要因だと思う。まだ対戦したことのないプレイヤーと全国大会では対戦できると思うと楽しみですね。



優勝予想ペア一覧



えぬ
デスティニーガンダム＆シャア専用ゲルググ

ハッセー
マスターガンダム＆インフィニットジャスティスガンダム

とき
ストライクフリーダムガンダム＆トールギスIII

でし
ザク改＆トールギスIII

りりー
クロスボーン・ガンダムX1フルクロス＆シャア専用ゲルググ

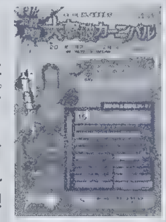
まゆら
ストライクフリーダムガンダム＆インフィニットジャスティスガンダム

今流行りの戦術を大研究！

BORDER BREAK エアバースト

大撃破カーニバル開催中！

このイベントは全国対戦で敵を撃破した数に応じたポイントを集計していき、ポイントに応じた報酬をもらうというもの。全国のプレイヤーの撃破数を集計し、その数によって報酬が1段階ずつ開放されていくぞ。詳しくは公式サイトをチェック！



ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.1
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]ロボットアクションウォーズ
■[illegible]：[illegible]グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■[illegible]：2011年6月29日（稼働中）
■[illegible]：RINGEDGE
■[illegible]システム：ALL.Net

次々に[illegible]される新武器により、戦場は[illegible]と変化していく。今回は前半に流行の戦法や新テクニックを紹介。後半は[illegible]マップの「[illegible]〜前線[illegible]〜」を[illegible]するぞ。

最近のBB事情

重火力のバリアユニットの存在は、今や戦場全体に影響をおよぼすほど。その対策を練って、活路を見い出せ！

バリア重火力の流行とその対策

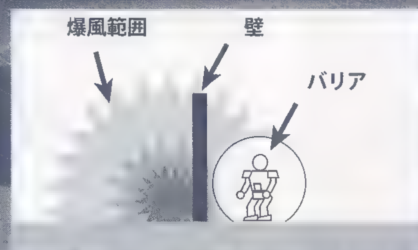
バリアユニット系統の支給により、生存時間が[illegible]的に延びた重火力。特に全方位を覆うバリアユニットβは、死角が無く優秀だ。天井に障害物のない[illegible]など[illegible]弾砲が届かず、[illegible]を発揮する。今の本作で勝ち残るためには、バリアユニットの対策が必須といえるだろう。

バリアユニットの最大の弱点は、近接攻撃に効果が無いこと。ただし、近接攻撃は不意打ち以外では[illegible]

なお、[illegible]武器は障害物越しでもバリアを削ることが[illegible]。つまり、ガンターレットや自動砲台といった[illegible]、各種設置武器を破壊するときと[illegible]でバリアを削るといい。



実弾属性とニュード属性の攻撃はバリアに効果[illegible]もほんの少しバリアの耐久値を削りやすい。



[illegible]アには当たりSP[illegible]ことができるのだ。

◆バリアの基本的な性質

- バリア中でも近接攻撃は有効
- バリアユニットの耐久値は15,000、バリアユニットβの耐久値は10,000
- バリア展開中は、時間で徐々にSP減少

◆覚えておくと便利なバリアの性質

- 実弾属性、ニュード属性は爆発属性に比べダメージが通りやすい
- 判定は見た目よりも1周り小さい
- 爆風は壁越しでもバリアに当たる

最新 テクニック紹介

再起動直前にリムペットV

[illegible]て、起爆すればダメージを与えられる。リムペットVならほぼ確実に撃破できるぞ。

なお、再起動直後は無敵時間がある。少し待つか、[illegible]





[illegible]あらかじめ[illegible]

バリアでコア攻撃をブロック

[illegible]



[illegible]のように、敵の[illegible]飛ぶ。手榴弾によるコア攻撃の対策としても使えるぞ。

ROSIE ロージーLM

ロージーシリーズ三つ目となるLMが登場。コミカルな見た目とは裏腹な硬い装甲で敵の攻撃を耐えろ！



硬い装甲がロージーシリーズのウリ。LMでは、腕の装甲がA、それ以外がA＋でほぼ最高性能だ。

部位別の性能は、頭部がロージーRよりも若干重量が増し、射撃補正やロックオンが向上。腕部は全体的にバランスよくなった。注目は胴体で、ブースターが最高のA＋。機動力を重視するプレイヤーに好まれそうだ。また、ホバータイプの脚部は、他のロージーに比べ、高速移動の性能が向上した。



フルロージーの場合、激戦区でこそ性能を発揮できる。敵をどんどんなぎ倒して、最前線プラントを占拠していこう。

◆ロージーLMの性能表

パーツ名	部位	重量	装甲			
ロージーLM	頭部	830	A+	射撃補正 E+	索敵 D	ロックオン C+
	胴体	1,530	A+	ブースター A+	SP供給率 E+	エリア移動 D+
	腕部	980	A	反動吸収 C	リロード C+	武器変更 D
	脚部	1,080	A+	通常移動 D	高速移動 D	重量耐性 A（6,350）

コア攻撃特化強襲アセンブル



[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
M99サーペント	41型強化手榴弾	ロングスピア	ACーディスタンス

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	クーガーS型	630	C+	射撃補正 B+	索敵 D	ロックオン B+
胴体	ロージーLM	1,530	A+	ブースター A+	SP供給率 E+	エリア移動 D+
腕部	シュライクII型	630	E	反動吸収 E	リロード B	武器変更 A
脚部	ヤクシャ・弐	940	E	歩行 D	ダッシュ A+	重量耐性 D（4550）

フルロージー戦闘特化重火力



[illegible]えたこのアセンブルが、[illegible]の装甲となる。

戦い方は少し特殊。ホバー脚のため避けられない攻撃が多いので、無理に回避せず装甲の硬さとバリアで粘ろう。後は、相手の火力以上の火力をたたき込む「や[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
GAXエレファント	サワード・コング	試験型ECMグレネード	バリアユニットβ

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	ロージーLM	830	A+	射撃補正 E+	索敵 D	ロックオン C+
胴体	ロージーLM	1,530	A+	ブースター A+	SP供給率 E+	エリア移動 D+
腕部	ロージーR+	1,030	A+	反動吸収 A	リロード D	武器変更 E
脚部	ロージーLM	1,230	A+	歩行 D	ダッシュ D	重量耐性 A（6,350）

新武器紹介

「大撃破カーニバル」の報酬となっている、スパークロッド系統の三つ目。今回はいち早く使用感をお届け！

SR-ヴァジュラ

重量はマーシャルソードよりやや軽め。多段で破壊力があるのがSR-ヴァジュラのウリだ。

通常攻撃は、薙ぎ払い2段→突きの3段攻撃。最後の突きは高威力でダウンを奪いやすい。

特殊攻撃は、全4段となる回転しながらの薙ぎ払い攻撃。攻撃持続時間が非常に長い。通常の特殊攻撃（AC中の特殊攻撃は不可）なら、Rグリップの視点操作で軌道を若干調整できる。



通常攻撃は最後が突きになる。直線的な攻撃だが見た目以上に攻撃範囲が広め。同じ直線的攻撃のパイクよりも当てやすい印象だ。



[illegible]回転しながら攻撃。全段当てる[illegible]使いやすい。割り切りか？



MISSION BRIEFING

第3採掘島

ー[illegible]ー



両陣営に1台ずつワフトローダーが配備されています。ワフトローダーと歩調を合わせ、前線を押し上げてください。

第3採掘島 ～[illegible]～ 全体マップ



2台のワフトローダーが激突

[illegible]基本的には一つ一つプラントを[illegible]押し上げる闘い方が勝ちにつなが[illegible]

ワフトローダーはベース近くにそれぞれ出現する[illegible]フトローダーの運用方法と敵軍ワフトローダーの迎[illegible]フトローダーを強奪されないよう注意しよう。



ワフトローダー対ワフトローダーの大空中戦が勃発。これに勝[illegible]

POINT❶ 戦闘の焦点はCプラント

[illegible]りやすい。また、近くに給水塔や櫓があるので[illegible]上から攻撃されることもある。どこに居ても攻撃さ[illegible]



[illegible]高架の側面にある鉄骨は[illegible]から撃たれるので注意だ。



[illegible]

マップ上の[illegible] Ⓑ／Ⓑ……ベース Ⓡ／Ⓡ……レーダー Ⓐ／Ⓐ……自動砲台 [illegible]……プラント Ⓒ……カタパルト Ⓛ……リフト

マップ解説

第３採掘島での戦いは、ワフトローダーを投入した総力戦になっていた。両ベース間を一直線に結ぶようにプラントが配置されており奇襲が難しく、プラントCでのこう着が予想される。両陣営に配備されているワフトローダーを使用して戦線を押し上げることが必須となる。



POINT❸ 四つのリペアポート

リペアポートは各陣営に二つずつ。EUST軍はBプラント後方とベース内に、GRF軍はDプラント後方とベース内にある。注目したいのは、ベース内にあるリペアポート。これにより、敵がベース内で乗り捨てたワフトローダーを安全に回復可能。タイムアップぎりぎりでリードしている状況なら、自陣内でワフトローダーによる防衛も有効だ。



自ベースの敷地内にリペアポートがある。敵が乗り捨てたワフトローダーはここで回復。

POINT❹ 給水塔上のガン・ターレットM

給水塔上のちょうど中央にガン・ターレットMがある。真下にあるCプラント付近は撃てない上、[illegible]プラント付近は撃っても障害物に逃げ込まれやすい。ブラスト・ランナーには非常に当てにくい。その反面、ワフトローダーに対しては、遠くから狙い撃てるため非常に強力。距離によっては、ワフトローダーの主砲の射程外から攻撃できる。



給水塔の位置が高いため、上空に居るワフトローダーもほぼ水平に撃つ形になる。

[illegible] ワフトローダーで海上を進め!!

まずはCプラントの維持を意識しよう。黒矢印は、[illegible]の最短ルート。櫓の上がスタート地点。Cプラントが敵に占拠された状態でも進むことができる。その際は櫓から地面に着地せずにACジャンプで建物の屋根まで飛ぼう。

白矢印は、外側ルート。重火力や支援はまとまって進み、Dプラントを占拠しつつ進むといい。

灰色矢印は、ワフトローダーのルートの一つ。給水塔の北側を大きく迂回して進む。海上を低空で飛べば、比較的見付かりにくい。



ワフトローダーで海上を進むと[illegible]をほぼ撃たれ[illegible]



黒矢印：内側ルート
白矢印：外側ルート
灰色矢印：海上のワフトローダーのルート

POINT❷ 自ベース近くのワフトポート

ワフトポートは、それぞれのベース手前にある。このため、両陣営がそれぞれ1台ずつ専有できる。どちらもワフトポートから敵ベースまでの距離がある上、ワフトローダーが進む上空は障害物が少なく、見つかりやすい。敵ベースに辿り着くことは難しく、途中で撃破されることが多い。



ワフトローダー[illegible]作戦開始し[illegible]手[illegible]プラント[illegible]占拠すれば[illegible]乗れる[illegible]

●ワフトローダー出現[illegible]

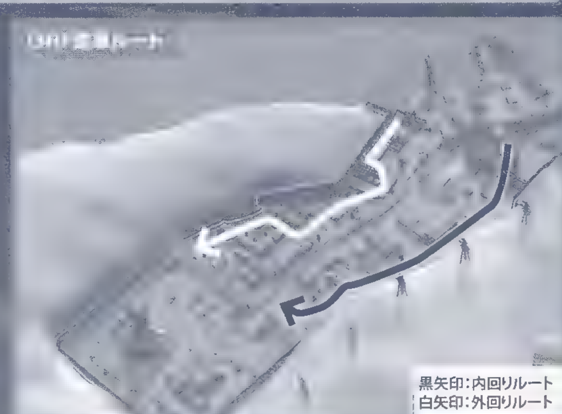
- 最初は、570カウントで出現
- 再出撃は、破壊されて60秒後

[illegible] ワフトローダーはプラント制圧に使え！

GRF軍もCプラントのキープが大事。ミニマップにある矢印は、その後の進軍ルートになる。

黒矢印は内回りの最短ルート。スタート地点は櫓の上。ここからタンクが並んだ壁をジャンプで越える。櫓にはCプラント付近のリフトを使うことになる。Cプラントに敵がいる状態だと、リフト使用中を狙い撃たれるので危険だ。

白矢印は外回り。後半は2階建ての建物を利用して射線をさえぎろう。バリケードを破壊して、作戦エリアの北側ギリギリを進んでもいい。



黒矢印：内回りルート
白矢印：外回りルート

[illegible] ガン・ターレットR ……ガン・ターレットM ……リペアポッド ……ワフトポート ……リペアポート

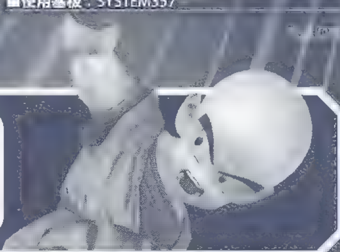
お悩み解決&次なる戦士を先行紹介!

DRAGON BALL ZENKAI バトルロイヤル™
全国ネットワークバトルロイヤルゲーム

お悩み相談室では、好評開催中の2on2ランダムペアマッチを攻略。チーム戦のセオリーを覚えよう。また、戦闘のキモであるホーミングダッシュ攻撃と投げについてもお答えする。右ページでは、12月末に参戦予定の新キャラクターの天津飯と魔王ダーブラの情報をいち早くお伝えするぞ!

本文中では、使用するボタンを以下のように略しています。
気弾:㊙ 打撃:㊓ ジャンプ:Ⓙ
ターゲット切り替え:Ⓣ
ガード:Ⓖ

ドラゴンボールZENKAIバトルロイヤル
■メーカー:バンダイナムコゲームス
■ジャンル:全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
■操作方法:8方向レバー+5ボタン
■発売日:2011年5月25日(稼働中)
■使用基板:SYSTEM357



戦士たちの疑問にお答え
ZENKAIお悩み相談室

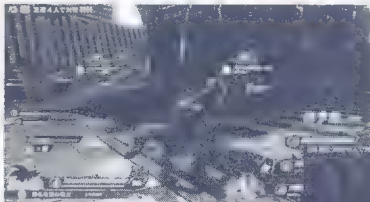
バトルの基礎に重点を置いたお悩み相談室を開講。セオリーや気になる技への対処法をお教えしよう。

問 2on2ってどう戦えばいいの?
答 チーム戦ならではの注意点があります!

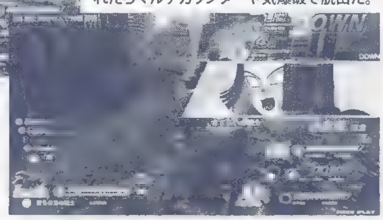
まず、チーム戦とは言っても1vs1のタイマン勝負が2カ所発生しやすくなります。この状態では無理に味方を助けようとしても、逆に後ろから攻撃されてしまいます。

では、どういったときに助けに行くのか? 理想的なのは、タイマン中の相手をダウンor吹き飛ばして、一時的に無力化した後です。ホーミングダッシュから援護するのが理想的。この際、敵のマルチカウンターを十分警戒してください。

なお、羽交い絞めの追撃やツープラトンは控えた方が無難です。



チーム戦を意識し過ぎず、目の前の敵に集中しよう。援護に行くならタイマン相手をダウンや吹き飛ばしてからがいい。



味方がダウン! ここから一時的に1対2の状況になってしまう。まずは味方の復活位置(最初の出撃位置と同じ位置)に移動しよう。囲まれたらマルチカウンターや気爆破で脱出だ。

問 ホーミングダッシュ攻撃(HD攻撃)の対策を教えてください
答 なるべく迎撃or回避しましょう!

HD打撃はガードすると不利になります。なるべく、ガードしないで対処しましょう。

対処法は距離別で変えるのが理想です。まず、敵のHDに早めに気付いた場合は、気弾でけん制しましょう。HD中はガードができないので、通常よりもヒットしやすくなります。急停止からガードが可能ですが、削りダメージを与えられます。

次に、打撃が届く距離まで近づかれた場合。この場合は、先に打撃を置いておくように出しましょう。発生の早い打撃技が理想です。打撃の発生が遅いキャラは、ステップで避けることも必要です。ステップで避けた後は、スキに反撃が間に合わないことや、届かないことが多いです。無理に確定反撃を狙わず、打撃と投げの二択を仕掛けるといいでしょう。



ステップで回避する場合は、若干早めに入力しよう。



反撃は間に合わないことが多い。打撃or投げで崩せ!

問 投げが避けれるときがあるんですけど……。
答 ギリギリまで引き付ければステップで避けられます

投げはつかみ判定の持続の後半であれば、ステップの無敵時間で回避が可能です。ただし、早過ぎるとステップ後に投げられてしまうので引き付けが重要となります。

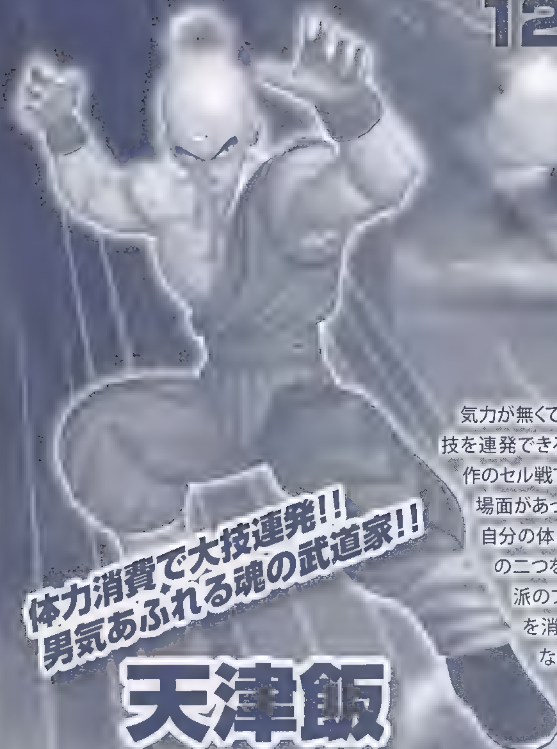
近い間合いでは、この引き付ける回避が難しくなります。投げが届くギリギリの距離なら、引き付けて回避しやすいでしょう。

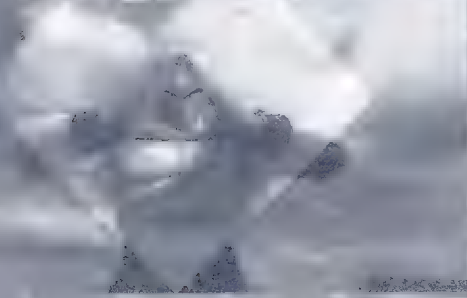


投げが届くギリギリの距離が回避しやすい。反応のいい人なら見てから回避ができるかも?

DRAGON RADAR **2on2の戦い方補足:**チーム戦なので、味方が自分を助けてくれる場面があるはず。自分がタイマンしていた目の前の敵を味方が攻撃したら、残ったもう一方の敵を邪魔するのが理想的だ。特に、味方がHD打撃を決めた場合は連続技が始まるので、同じ敵を攻撃してツープラトン攻撃にならないように注意しよう。常に相手チームの一人をフリーにしないことが重要だ。

12月に参戦予定の2キャラクター







鶴仙流飛び道具の代表格であるどどん波！　かめはめ波との差別化が気になるところ。あるいは、フリーザのデスビームに近い性能になるのだろうか？

体力消費で大技連発!!
男気あふれる魂の武道家!!
天津飯

気力が無くても体力を消費することで、必殺技を連発できるのが天津飯最大の特徴。原作のセル戦では、気功砲を放って絶命する場面があったが、それを再現できそうだ。自分の体力と敵に与えるダメージ量、その二つを計算に入れながら戦う、頭脳派のプレイが要求されそうだ。体力を消費した必殺技はどれも高威力なので、チャンスの時には一気に勝負を決める勝負勘も必要となるキャラクターだろう。



上空から気功砲を撃ち下す場面。画面写真では範囲攻撃のようにも見えるが……？





左の写真では、何やら魔法陣のようなものを地面に描いている。範囲攻撃だろうか？　剣を構える魔王ダーブラも居るので、接近戦もこなせそうだ。





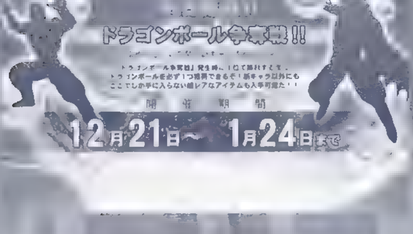
相手を石化！　この後、追撃できるのだろうか……？

石化!スロー!
災厄を撒き散らす魔界の王!!
魔王ダーブラ

魔王ダーブラは敵の動きを遅くしたり、敵を一定時間燃やしたり、敵を石化したり、とステータス異常を発生させるのが得意。原作通りなら、唾での石化攻撃は要注意だろう。攻撃は多種多様で予測がしにくい。一味違った戦い方ができるマニアックなキャラクターだ。

イベントバトル-ドラゴンボール争奪戦

ドラゴンボールを集め追加キャラクターをゲットせよ!



ランダムで発生するドラゴンボール争奪戦。見事1位になるとドラゴンボールをゲットだ。七つ集めると上記2キャラのどちらかを先行プレイできるぞ





※開催期間、日時は変更になる可能性があります。

DRAGON RADAR 一部の必殺技以外でもまれに発生する気絶状態。各技にはそれぞれ気絶値が設定されており、ダメージを与えると、同時に気絶値が蓄積されていき、気絶値が一定値を超えると気絶が発生する。気絶値は時間により徐々に減少。また、地面に倒れることによって強制的に蓄積された値がリセットされる。ダウン属性の無い技を当てたときに強制的にダウンする現象についても似たような設定のようだ。



Ver.Bで追加されたクエスト情報とシナリオ専用ボスを徹底攻略!

いよいよ正式稼働スタートとなった「SFCR」最新バージョン。今月は稼働して約一週間が経過した「Ver.B」追加要素の再チェックに加え、シナリオ専用ボスを詳しく攻略するぞ!

シャイニング・フォース クロスレイド Ver.B Rev.4
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日：2011年11月16日(稼働中)
■使用基盤：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:伊勢猫

まずは戦い慣れたボス戦で変更点に慣れておくべし!?

Ver.B新クエスト情報

ベテラン勢でも手を焼きそうな新ボスラッシュに加え、中級者向けにEX神鳥の新クエストが新たに登場! 装備アイテムを整えて挑戦してみよう。

既存ボスといえど侮るべからず!?

アドバタイズに登場の新ボスはお預けとなったが、必要レベルになったばかりだと厳しい「Ver.B」の新クエスト。ここでは公開済みの「森羅万象」と、「背信者の遺産」のポイントを解説しよう。



いずれも既存クエストより難度が高め。厳しいと感じたら見送ろう。

背信者の遺産

クエスト難度	★×8
必要レベル	Lv.30
クロスゲージ	通常

経験値＆熟練度の稼ぎ効率が高い「光輝の制裁者」に続き、中級者向け御用達となりそうな感じの追加クエスト。マップパターンは完全固定となっており、エリア1～3の道中マップが存在。いずれも操作ギミックこそ多いが、エリア1の階層マップ（下りルート）以外で迷うことは少ないハズ。ただし、既存クエストよりもチャンピオンモンスターの出現確率が高く、ほぼ1プレイに1回は遭遇するので警戒を怠らないようにしよう。

また、エリア2の宝箱×2からはHP回復薬、エリア3のGK戦前にはHP回復の泉が設置されているので、忘れずに回収＆回復しておきたい。



エリア2の上り坂を上がった左側に宝箱。回復の泉はワープゲートの北側に設置されているぞ!



GK戦はミノタウロス＋キングデーモンのコンビ。大ボスは「残響の追跡者」同様の神馬戦となる。

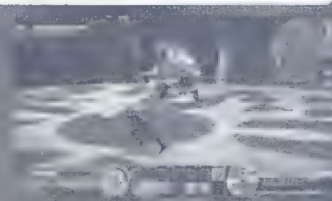
森羅万象(EXTRA)

クエスト難度	★×13
必要レベル	Lv.45
クロスゲージ	封印

「砂塵に咆ゆる」に続く、EXボスラッシュ戦の第三弾。さすがに最高難度の★×13とあってか、「Ver.A」で追加された既存ボスのオンパレード!

スタート直後のステージ1こそキマイラ×3体と楽勝ムードだが、ステージ2以降では耐久力の高いボスとの連戦になる過酷なボス構成だ。

なお、これまで同様にボスラッシュ専用ルールが適用されるため、「消費アイテムの持ち込み不能＆クロスゲージ封印状態」がデフォルト設定。アイテム入手のために部位破壊を優先することはもちろん、光or水属性に特化した装備アイテムによる状態異常（気絶＆凍結）狙いが基本となる。



魔法職系の武器使いに部位破壊を任せてしまうのもアリ。限られたMPを計画的に使っていこう。

EXクエスト「森羅万象」

出現順	ボス名称
1st.	キマイラ
1st.	キマイラ
1st.	キマイラ
2nd.	サーヴィランス
3rd.	グレアパニッシャー
4th.	ミノタウロスサージェント
5th.	フロストドラゴン

ステージ2以降1発の被ダメージが痛い。中盤は回避優先でHPを温存して後半へ進もう。

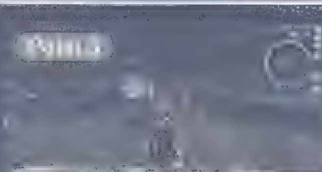
Ver.B の主な変更点

協力クエスト＆装備アイテムの追加だけにとどまらず、スキル単位での細かな調整が加えられた「Ver.B」。システム周りにもいくつかの変更が施されたことで、より快適なプレイ環境へと近付いた。中でもリストアップした変更点などは、地味ながらもプレイに直結した重要ポイント。コレ以外のスキル調整やシステム変更などに関しては、「SFC.NET」のバージョンUP情報で個別に確認可能。使用武器のダメージ効率などに関しては、実際に「Ver.B」をプレイして自分で体感してもらいたい。



Point1 **兜装備がシースルーに!?**

カスタマイズ画面に「兜表示」の切り替え機能を追加。ただし表示のオン／オフは自分視点のみで、他プレイヤーからは常に表示オンとなるぞ!



Point3 **ジェネレーターが自爆!!**

シナリオ＆クエストのジェネレーターが、耐久力分のモンスター出現後に自爆するように変更。とはいえ、速攻破壊のセオリーはこれまで通りだ。



Point2 **クロスゲージでMP回復!**

ボス戦クロスゲージの「回復」でMP残量が回復可能に。気になるMPの回復量については、HPの半分程度でおよそ10%程度となっている。



Point4 **タメ系の汎用性が向上!?**

ボタン長押しのタメ系スキル全般に調整され、リストランが適用されるように変更。また、全タイプで2段ジャンプができるようになったぞ!

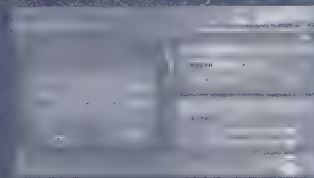
脱・ビギナーのためのステップアップ講座！ シナリオ編

シナリオ専用ボス攻略

「Ver.B」稼働に合わせる形で、第二章もいよいよ終盤戦へと突入！ ココではシナリオクリアの障害となる、専用ボスをそれぞれ攻略していくぞ！

ランク評価とハードモードについて

シナリオクリア時のランク評価は、原則的に「クリアタイム」と「モンスター討伐数」で決定。ランクS獲得でハード開放となるが、第二章8話のみ「ボスタイム」が独立した形となっている。



第一章はハードのSSクリアでボーナスシナリオ開放。第二章も同じか？

シナリオボス1・ルシフェル

出現シナリオ 第一章20話「長い、長い、旅立ち」

キングデーモンの強化版となるシナリオ専用ボスで、ロックオン部位や弱点判定、攻撃パターンなどに共通する部分も多い第一章ラスボス。基本的にキングデーモン戦と同じ攻略パターンで問題無いが、威力の高い剣攻撃には要注意！ それぞれの攻撃発生モーションを覚えて、どれだけ確実に回避＆反撃を決めてクロスゲージを稼げるかが勝負の分かれ道となる。なお、全国クエスト「光輝の制裁者」に登場する、グレアパニッシャー戦の練習相手としても最適。繰り返し挑戦して攻撃パターンを覚え、ノーダメージ撃破を目指していこう！



攻撃を見切れるようになれば、必然的に反撃チャンスも増えていく。もちろん攻撃する際はジャンプⒶ始動の連係が基本だ。

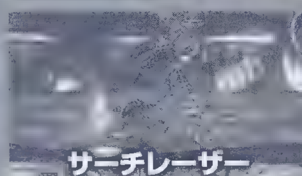
部位破壊の優先順位は？

キングデーモン同様、左手と右手が破壊部位に設定されているルシフェル。この際に優先すべきは右手破壊で、「剣攻撃のオーラ消失」により攻撃を回避しやすくなる。ちなみに左手破壊時は「タックルのダウン解除＆出血消失」となる。



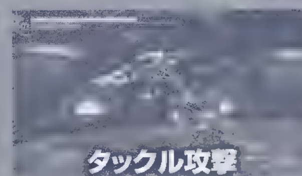
ターゲット切り替え2回の右手ロックが基本。テレポート直後もⒻ＋Ⓥで捕捉しよう。

ルシフェル戦で注意すべき攻撃パターン



サーチレーザー

青エフェクトで剣を横に構えた～誘導レーザー×5発を連続発射。側面へ回り込むように移動＆回避することで、攻撃終了際が反撃チャンスとなるぞ！



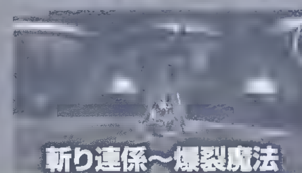
タックル攻撃

左手部分が巨大化～正面に突進する体当たり攻撃。左手を構えるのが見えたら横方向へ回避して、素早く突進を追いかければ終わり際に反撃していける。



回転斬り

抜刀後に低く構え～全回転の横斬りを繰り出す攻撃。斬り連携よりも攻撃タイミングが遅く、攻撃判定が上段で回避動作による回避＆接近が有効だ。



斬り連係～爆裂魔法

下・上段の斬り連係～広範囲の爆裂魔法を繰り出す。左側へ回り込むように移動＆2発目に合わせて回避動作で接近すれば、爆発魔法の内側に入れる。

フィールド外周のダメージ床

円形フィールドの外周はダメージ床となっているが、ある程度はダメージを覚悟して反撃を優先！ 移動攻撃などで反撃不能な位置へリリスが一気に移動してしまった場合、フィールド中央で待っていればテレポートで戻ってくるぞ!!



外周の床は点灯時のみダメージあり。ダメージは大きくないので、ジャンプ移動で逃げよう。

シナリオボス2・リリス

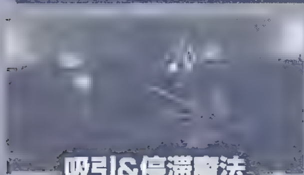
出現シナリオ 第二章8話「空に舞うは魔女の翼」

多彩な魔法攻撃を仕掛けてくるリリス戦は、いかに低速魔法弾をさばけるかが勝敗のキーポイント。中でも厄介な魔法弾を乱射する移動攻撃は、MP回復薬を持ち込んでの緊急回避が断然オススメといえる。クロスゲージを稼いでいく反撃ポイントは、テレポートの直後や屈折レーザー後の疲労、タックル後の硬直などが狙い目。また、テレポート後などの間合いが遠い場合に限り、挑発モーションを出すので、コレにも見逃さずに反撃をたたき込むこと。さいわいHP総量は少なめなようなので、焦らずゲージをためてダウンを奪っていこう。



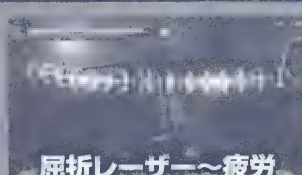
テレポート直後には硬直時間があるので、基本連係や多段スキルで反撃可能。堅実にゲージをためてダウンを奪っていきたい。

リリス戦で注意すべき攻撃パターン



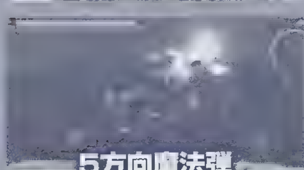
吸引＆停滞魔法

フィールド中央にワープ後～アトラクト＆マルチトゥーム効果の魔法を設置。引き寄せ範囲が決まっているので、その外へ移動して戦闘を継続しよう。



屈折レーザー～疲労

各種の魔法弾攻撃後、連繋技として繰り出される広範囲攻撃。軌道が読みづらいため、ジャンプ回避が比較的安全。攻撃後に動かなくなるので反撃だ。



5方向魔法弾

超高速3方向＋低速2方向の混成魔法弾。低速弾に当たると画面上の魔法弾が集まってくるので要注意！ 回避不能な超高速弾は必要経費と割り切る。



移動攻撃

回り込むような横移動～低速魔法弾＋高速魔法弾を乱射する。歩いての回避も可能だが、コレは無理せずに引き付けてからの緊急回避が安全確実。



CHAOS CODE カオスコード

コアゲーマーたちに人気の『カオスコード』がバージョンアップ！　今回の記事では、変更点を網羅しつつ、戦術に大きくかかわってくる部分にスポットを当てて解説するぞ。

カオスコード
■メーカー：FK DIGITAL
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2011年8月4日（稼動中）
■使用基板：RINGWIDE

最新ver1.01の変更点をチェック！

永久連続技など、一部の凶悪な戦術を調整することが公式ブログでほのめかされていた『カオスコード』が待望のバージョンアップ！　前バージョンで不満の多かった部分や、バランスを損ねていた部分を徹底的にチューニングし、より対戦が熱くなるような作品になっている。キャラクターごとの細かい調整はもちろん、システム面にもいくつか大きな変化があるので、従来のセオリーが通用しない場面もちらほら。以下に、アルカディア攻略陣が注目する変更点を解説付きで紹介しよう。



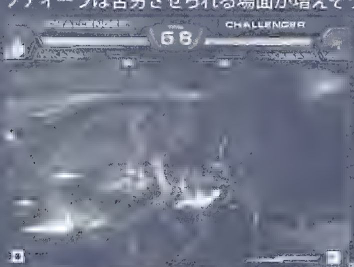
←技の見た目などに変化は無いため、右ページの表で変更点をしっかりチェックしよう。



←システム面での変更は、すべてのキャラクターに影響あり。新たな戦術を模索しよう

緊急回避の硬直時間が増加

緊急回避の硬直時間が4フレームから6フレームへと延長されたことで、今までよりも攻めから逃れにくくなっている。前作では、緊急回避を読んでいても反撃に失敗してしまうことがあるほど、スキの小さい行動だったが、今作では、連打している弱攻撃にスキを攻撃されてしまうことも。カオスゲージを使わない切り返し手段に乏しい、エルメス、クティーラは苦労させられる場面が増えそうだ。



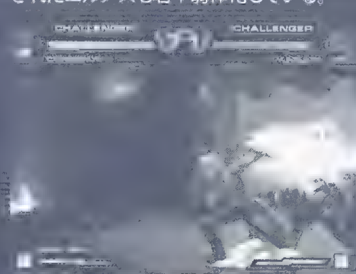
前作では緊急回避が比較的安全な回避行動だったため、多用するプレイヤーも多く見られたが……



今作はスキが若干増えたため、何気ない連係に引っかかりやすくなっている。画面端での使用は危険だ。

前作の強豪たちはどうなる？

前作で猛威を振るったカトリーヌ、サーベラス、ヴェイン、ルイらは下方修正が目立つ。特にカトリーヌは弱体化された部分が手痛い。サーベラスはスラッシュ・ビートが弱体化したことで、切り返し能力が低下。これによって、攻めの強いキャラクターを相手にした場合に必殺技の選択を考え直す必要も出てきた。また、前作の後半でその強さが評価されたエルメスも若干弱体化している。



サーベラスはスラッシュ・ビートが気軽に出しにくくなった。必殺技選択でカバーし切れるか？



カトリーヌの一番の弱体化は、小悪魔のラブ・スタンプ。スキの増加でリスクが増大してしまった。

あのキャラクターたちはもちろん……

前作で猛威を振るうどころか自粛ムードにあった凶悪な永久連続技を持つケット＆シーと、相手を異次元へと消し去るかのような超絶連続技を持っていたサーベラス。この2人のキャラクターについてはもちろん、この現象を起こせないように調整されている。ケット＆シーは、公式ブログでの発言通り、「連係」を重視したキャラクターに。



『カオスコード ver1.01』変更点リスト

ver1.01の変更点は以下の通り。全体を通して見てみると、前作の尖り過ぎていた部分を、少しだけマイルドにした印象を受ける。しかし、マイルドとはいえ、元のゲーム性が連係や連続技のそう快感溢れるゲームだったため、今作でもアクティブなゲーム性は健在。そして、前述した緊急回避の弱体化を受けて、攻めから安易に抜け出しにくくなったことで、攻めの面白さがより一層際立つようになったとも言えるだろう。攻めから抜け出したいがために繰り出した無敵技をガードして、最大級の反撃をたたき込む。そんな、シンプルながら、熱く、答えの出ないかけひきを楽しめる新たな『カオスコード』に、ぜひとも触れてもらいたい。



攻撃力補正によって、カオスゲージ増加量にかかる補正も変更。この変更によって、カオスゲージの運用の仕方が大きく変わってくるはずだ。



全体的にマイルドに調整されているが、中には、密かに強化された技も存在する。表をじっくりと眺めて、すべてのキャラクターを分析してみよう。

Character	変更点
システム	攻撃側:攻撃力が通常の60%以下まで低下した場合、ゲージ増加量が通常の50%に低下 さらに、攻撃力が通常の35%以下まで低下した場合、ゲージ増加量が通常の30%に低下 やられ側:攻撃側の攻撃力が60%以下まで低下した場合、やられ側のゲージ増加量が通常の120%に増加 エクシード・カオスのオーバーヒート時間増加
全キャラ	前方回避(AB)の動作後硬直増加
全キャラ	追加カラー:スタートを押しながらCやDを押す事で新カラー(2色)を選択可能
[illegible]	崩拳空振り時のゲージ増加量の減少)、弱 雷打脚ゲージ増加量の減少
	双龍(溜D→D)二段目の下方向への攻撃判定拡大、および移動距離増加
	アルティメット・カオス 急降下突撃脚:攻撃力低下
[illegible]	手裏剣・落雷:発生までの動作時間増加
	変り身・朧:技成立後、出現時の無敵判定削除
	アルティメット・カオス 奥義・流星脚:地上発生時の無敵判定削除、およびやられ判定拡大
	ディストラクション・カオス 秘奥義・裏螺旋:上方向への攻撃判定拡大
カトリーヌ	小悪魔のラブ・スタンプ:ゲージ増加量減少、着地後硬直増加、攻撃判定縮小、およびやられ判定拡大
	魔法のハーモニー:持続時間減少
	幸せの鐘:技後硬直増加、EXバージョンの攻撃力と眩暈値減少
	愛は分身殺法:分身持続時間減少
	応援しちゃうゾ!:攻撃力減少
	強 奉仕しちゃうゾ!:技後硬直増加、および攻撃力減少
	アルティメット・カオス 幸せの鐘・ゴールイン!:発生までの動作時間増加、および攻撃判定拡大
	アルティメット・カオス 鏡の中の真実:失敗時の硬直増加、および攻撃力減少
ブラボー	弱 旋風大香腸:攻撃力減少、強:上方向への判定縮小
	爆裂小龍包攻撃力増加、および成功時の追加攻撃に対して補正を追加
	弱 歓迎大回転:ゲージ増加量減少
	昇華大炒鍋:攻撃力増加
	アルティメット・カオス 衝撃!飯店的危機:技後硬直増加

Character	変更点
サーベラス	強 デュアル・スライサー:発生までの動作時間増加
	スラッシュ・ビート:ゲージ増加量減少、弱:やられ判定拡大、および強:足元やられ判定追加
エルメス	弱 目覚める大地:飛び道具の持続中にエルメスがアタックされた場合、飛び道具消失
	アルティメット・カオス 焦がし尽くす快楽:発動時の無敵時間減少、失敗時の硬直増加、および成功時相手の吹っ飛ぶ高さ上昇
	アルティメット・カオス 焼き尽くす業火:炎の精霊発生時のやられ判定追加
	アルティメット・カオス 吹き荒れる暴氷:氷の精霊発生時の下半身やられ判定追加
	ディストラクション・カオス 浄化する輝き:攻撃力減少
セリア	EX ブランキッシュ・ボム:飛び道具の持続時間減少
	強 ウェルカム・ブースト: 三段目の攻撃力減少、硬直増加
	チャーミング・スプラッシュ攻撃判定縮小、および発生後の滞空時間増加
	強 ブレイド・ストロール:三段目硬直増加
	ブランキッシュ・ウィップ分岐:攻撃力アップ
ケット&シー	強 グレート・オーバーヘッド・ノヴァ:攻撃判定持続時間減少 空中グレート・オーバーヘッド・ノヴァ:攻撃判定持続時間短縮、およびゲージ増加量減少
	特攻妹アタック(下段):攻撃力減少
	各種特攻妹セット:シーの攻撃後硬直増加
	アルティメット・カオス 親娘奥義・急降下オヤジバルーン:上昇時の攻撃力減少
ヴェイン	空弱K、および空強P:攻撃判定調整
	鬼屠斬也:攻撃力調整
	弱 天魅輝也:ゲージ増加量減少
	アルティメット・カオス 終焉双刃也:失敗時硬直増加、および成功時の攻撃力ダウン
ルイ	遠弱K:発生までの動作時間増加
	ドッジ・アンド・バレット →B:発生までの動作時間増加、着地硬直増加、ゲージ増加量減少、および空中ヒット時は相手が吹き飛ばないよう変更 →C:ゲージ増加量減少 →D:ゲージ増加量減少
	EX ティタニック・スタースライド防御状態の相手を後退させないよう変更
	アルティメット・カオス カウンタークラッシュコードC失敗時硬直増加、および成功時攻撃力ダウン

主力選手たちの成長値を公開!

BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR
ベースボールヒーローズ2011 シャインスター

今回は前回からの続きである、選手の成長値に加え、今作からの新モード「ビクトリーロード」で入手できるアイテムを公開するぞ!

Text:yK

BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
- ■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
- ■発売日：稼働中(2011年9月21日)
- ■使用基板：ー

各球団のカギを握るSP、CU、DRの成長値を公開!

今月は前回に続き、各球団のSP、CU、DRといった、主力選手たちの成長値を公開するぞ! カードのレアリティーの高い、即戦力選手たちが満載の券種なので、ぜひとも参考にしてほしい!

プロ野球日本シリーズも終了し、来シーズンに向けての準備が進む中、『BBH2011』でも自分のチーム作りを盛り上げよう!

リストの見方
リストでは最大レベル(Lv9)時の能力を掲載しております。

リスト内略称(選手能力)
投手能力の略称:「球」は球速、「変」は変化球、「コ」はコントロール、「ス」はスタミナ、「守」は守備力、「計」はTOTAL、「ピ」はピンチ、「左」は対左打者、「打」は打たれ強さ、「ラ」は対ランナー、「キ」キレ、「ノ」はノビ、「ク」はクイック、「疲」は疲労回復、「安」は安定度、「速」は球速を表します。
野手能力の略称:「パ」パワー、「ミ」はミート、「走」は走力、「送」は送球、「守」は守備力、「計」はTOTAL、「チ」はチャンス、「左」は対左投手、「バ」はバント、「盗」は盗塁、「弾」は弾道、「エ」はエラー回避、「走」は走塁、「送」は送球、「安」は安定度、「捕」は捕手リードを表します。

リスト内略称(球種ゲージ)
「スラ」スライダー (Hスライダーなどは「Hスラ」と表記)、「Sチェ」はサークルチェンジ、「チェ」はチェンジアップ、「Sカ」はSカーブ、「フォ」はフォーク、「シュ」はシュート、「オリ」はオリジナル、「スラパ」はスライドパーム、「スク」はスクリュー、「シン」はシンキングファスト、「シンカ」はシンカー (Hシンカーなどは「Hシンカ」と表記、「ドロ」はドロップ、「カット」はカットファストを表します。

リスト内略称(SPECIAL SKILL)
「威圧」は威圧感、「尻上」は尻上がり、「勝運」勝負運、「反応」は打球反応、「速安」は球速安定、「GB」はジャイロボール、「スピ」はスピン、「変則」は変則軌道、「大舞」は大舞台、「AH」はアベレージヒッター、「PH」はパワーヒッター、「AT」はアーティスト、「LD」はラインドライブ、「CM」はチャンスメーカー、「サヨ」はサヨナラ、「流打」は流し打ち、「広角」は広角打法、「内安」は内野安打、「固打」は固め打ち、「職人」は守備職人、「体当」は体当たり、「スラ」はスライディング、「BL」はブロック、「MM」はムードメーカー、「先頭」は初回先頭打者本塁打、「LB」はレーザービーム、「プル」はプルヒッター、「選球」は選球眼、「デー」はデーゲーム、「ナイト」はナイトゲームを表します。

Column headings (two rows in each table as printed): 球/パ, 変/ミ, コ/走, ス/送, 守/守, 計; 球種ゲージ/適正ポジション; ピ/チ, 左/左, 打/バ, ラ/盗, キ/弾, ノ/エ, ク/走, 疲/送, 安/安, 速/捕.

福岡ソフトバンクホークス

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/バ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11SP001/024	SP	和田　毅	16	15	16	17	13	77	スラ4、カーブ3、フォーク3、Sチェ2	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	スピ、牽制
B11SP002/024	SP	松田　宣浩	17	17	16	16	14	80	三塁C、左翼D	4	3	3	4	4	3	4	3	3	1	LD、プル、CM、サヨ、内安、デー
B11CU001/012	CU	内川　聖一	16	19	14	15	15	79	一塁D、二塁D、三塁E、左翼C、中堅D、右翼D	4	3	2	3	3	3	4	3	3	1	AH、流打、初球、CM、固打
B11DR001/012	DR	山下　斐紹	11	11	16	17	12	67	捕C	3	3	1	2	3	3	4	4	3	3	

埼玉西武ライオンズ

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/バ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11SP003/024	SP	中島　裕之	17	18	16	14	15	80	三塁D、遊撃B	4	3	2	4	4	3	4	3	3	1	威圧、広角、大舞、AH、流打、初球、逆境、固打
B11SP004/024	SP	栗山　巧	14	18	16	14	17	79	左翼C、中堅B、右翼C	4	3	4	4	3	3	2	3	3	1	AH、流打、CM、内安
B11CU002/012	CU	牧田　和久	12	14	17	16	13	72	スラ3、カーブ2、チェンジ1、シンカ3、Hシュート3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	牽制、変則
B11DR002/012	DR	大石　達也	17	12	15	13	11	68	スラ3、カーブ1、フォーク2	3	3	3	3	3	5	3	4	3	4	スピ

千葉ロッテマリーンズ

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/バ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11SP005/024	SP	井口　資仁	16	17	13	15	14	75	二塁C	4	3	1	2	3	3	3	3	3	1	威圧、AH、初球、CM、固打、[illegible]
B11SP006/024	SP	岡田　幸文	12	16	18	15	19	80	左翼B、中堅A、右翼B	4	4	4	4	1	4	4	3	3	1	流打、CM、固打、満塁、内安、デー
B11CU003/012	CU	荻野　貴司	12	16	19	15	19	81	遊撃C、左翼B、中堅B、右翼B	3	3	4	5	2	3	4	3	3	1	初球、CM、満塁、内安
B11DR003/012	DR	伊志嶺　翔大	14	15	18	15	16	78	左翼B、中堅B、右翼B	3	3	4	3	3	4	4	3	3	1	流打、CM、固打、内安、デー

北海道日本ハムファイターズ

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/バ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11SP007/024	SP	ダルビッシュ　有	18	17	16	19	13	83	カット3、スラーブ4、SFF2、Sチェ2、オリ3	4	3	3	3	4	5	2	3	3	4	大舞、威圧、尻上、剛球
B11SP008/024	SP	小谷野　栄一	15	16	14	15	17	77	一塁C、三塁B	4	4	3	3	3	4	4	3	3	1	流打、初球、固打
B11CU004/012	CU	増井　浩俊	16	14	17	13	12	72	スラ3、カーブ2、フォーク3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	スピ
B11DR004/012	DR	斎藤　佑樹	14	12	17	15	14	72	スラ2、カーブ2、Vスラ3、Sチェ2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	大舞、勝負

オリックス・バファローズ

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/バ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11SP009/024	SP	平野　佳寿	17	13	17	13	14	74	スラ3、カーブ3、フォーク3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	反応
B11SP010/024	SP	後藤　光尊	14	16	15	15	17	77	二塁B、三塁C、遊撃C	3	3	3	3	3	3	4	3	3	1	初球、固打
B11CU005/012	CU	寺原　隼人	18	12	15	18	12	75	スラ3、カーブ3、フォーク3、Sチェ1、シュート1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	反応、球安、尻上
B11DR005/012	DR	駿太	12	14	17	17	15	75	左翼C、中堅C、右翼C	3	3	4	3	2	3	4	3	3	1	LB

[illegible]

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/バ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11SP011/024	SP	山﨑　武司	17	15	10	11	9	62	一塁E	3	4	1	2	4	2	2	2	3	1	威圧、LD、プル、大舞、初球、固打、連発、選球
B11SP012/024	SP	松井　稼頭央	16	15	18	16	15	80	二塁C、遊撃C	3	3	4	4	3	2	4	2	3	1	プル、初回

※P122 ～ 123に掲載している数値に関しては株式会社コナミデジタルエンタテインメントがNPB BISプロ野球公式記録を基に独自に解析したものであり、実在する選手の能力とは関係ありません。

B11CU006/012	CU	スパイアー	16	12	15	12	12	67	スラ3、カーブ2、チェンジ2、シンカ3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	
B11DR006/012	DR	塩見　貴洋	14	14	16	15	12	71	カット2、Sカーブ3、フォーク2、Sチェ1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	球安

中日ドラゴンズ

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ヒ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	重/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11SP013/024	SP	M・ネルソン	17	13	16	17	12	75	スラ2、オリ3	4	4	3	4	3	4	3	5	3	4	
B11SP014/024	SP	森野　将彦	17	16	13	15	13	74	一塁D、二塁E、三塁D、遊撃E、左翼E、中堅E、右翼E	4	1	3	3	4	3	3	2	3	1	LD、固打、連発、選球
B11CU007/012	CU	大島　洋平	12	15	17	14	15	73	左翼C、中堅C、右翼C	3	4	4	3	2	4	4	3	3	1	流打
B11DR007/012	DR	大野　雄大	16	12	15	15	12	70	スラ2、カーブ2、オリ3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	大舞

阪神タイガース

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ヒ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	重/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11SP015/024	SP	鳥谷　敬	15	16	16	16	15	78	遊撃C	4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	流打、初球、代打、満塁、内安、選球
B11SP016/024	SP	新井　貴浩	16	17	12	13	15	73	一塁C、三塁D	4	3	1	2	4	2	3	2	3	1	LD、スラ、プル、CM、固打、サヨ
B11CU008/012	CU	小林宏	15	16	16	13	15	75	カット3、カーブ2、フォーク4、Sチェ3、シュート1	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	反応
B11DR008/012	DR	榎田　大樹	14	15	15	13	14	71	スラ4、カーブ1、オリ3、Hスク2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	反応、牽制

読売ジャイアンツ

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ヒ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	重/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11SP017/024	SP	東野　峻	15	14	13	17	15	74	スラ3、ドロ3、フォーク3、Sチェ2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	牽制
B11SP018/024	SP	坂本　勇人	16	16	15	15	14	76	遊撃C	4	4	3	3	3	1	4	2	3	1	プル、初球、逆境、固打、満塁、初回
B11CU009/012	CU	ロメロ	16	13	15	12	12	68	スラ2、フォーク3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	球安
B11DR009/012	DR	澤村　拓一	17	12	15	16	12	72	スラ2、カーブ3、オリ2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	球安、牽制

東京ヤクルトスワローズ

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ヒ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11SP019/024	SP	増渕　竜義	17	14	12	16	11	70	スラ3、フォーク2、Hシンカ3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	
B11SP020/024	SP	畠山　和洋	17	18	11	13	12	71	一塁D、三塁D、左翼D	4	3	1	1	4	2	2	2	3	1	LD、プル、初球、CM、固打、連発、テー
B11CU010/012	CU	バレンティン	19	17	14	17	13	80	左翼D、中堅D、右翼C	3	3	1	3	5	2	3	3	4	1	PH、広角、初球、CM、固打、連発、選球
B11DR010/012	DR	山田　哲人	15	13	16	15	13	72	二塁D、三塁D、遊撃D、左翼E、中堅E、右翼E	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	

広島東洋カープ

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ヒ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	重/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11SP021/024	SP	青木　高広	12	15	16	14	12	69	スラ2、カーブ4、チェンジ2、Hシュート1	4	4	3	4	4	2	4	3	3	3	牽制
B11SP022/024	SP	廣瀬　純	15	17	14	18	18	82	一塁E、三塁E、左翼C、中堅B、右翼B	4	3	4	3	3	4	3	4	4	1	AH、初球、CM、LB
B11CU011/012	CU	バリントン	16	14	17	17	12	76	スラ3、カーブ1、チェンジ3、シンキ2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	球安
B11DR011/012	DR	福井　優也	14	15	15	15	13	72	カーブ3、Vスラ4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	球安

横浜ベイスターズ

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ヒ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11SP023/024	SP	高崎　健太郎	16	14	16	17	14	77	Hスラ3、カーブ2、Vスラ3、シュート1	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	尻上
B11SP024/024	SP	吉村　裕基	15	15	15	16	12	73	一塁E、左翼D、中堅D、右翼D	3	3	3	2	5	2	4	3	3	1	PH、広角、初球、逆境、固打、サヨ
B11CU012/012	CU	渡辺　直人	12	15	17	15	18	77	二塁B、遊撃B	4	4	4	4	1	3	4	3	3	1	初球、内安
B11DR012/012	DR	須田　幸太	15	12	15	16	13	71	スラ3、カーブ2、チェンジ3、シュート2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	尻上

ビクトリーロードで基礎を復習しながらアイテムをゲット!

ビクトリーロードはストーリー仕立てのCPU戦を通じて『BBH2011』の基本操作を学べるモードだ。さらにシナリオを進行することで強力なアイテムやタクティカルスキル(以下TS)などを獲得できる。今回は獲得できるアイテムや育成に有利なポイントを紹介していこう。

後半になると難度も高くなるが、獲得アイテムも強力なものになる。特に6話以降に手に入る「芝姫翠」デジカは「使用した選手の怪我を治す」など、高い効果を持つ物が多い。また7話をクリアすると手に入るTS「勝利の一打」は得点圏に走者がいるとヒット率が上がるというもの。コスト3のスキルなので、その効果は高く全国対戦でも使いやすいはず。育成面では「モチベーションの変動が無い」、「TSのカウントを稼げる」という利点がある。経験値獲得にオススメするのは第2話。相手の中継ぎ投手が不調で、自分に不利な要素も少なく得点が上げやすいシナリオになっている。また、EXシナリオは基本獲得経験値が高めに設定されており、采配次第で一気に成長させることも可能だ。

ステージ	相手チーム情報	報酬※
1話「前哨戦」	TS「ラッキーセブン Lv2」、盗塁警戒薄い、選手の調子普通	SR「フレッシュマン」、通常アイテムデジカ
2話「熱戦開幕」	TS「ガッチリムード Lv2」、「スタミナ温存 Lv2」、先発投手好調、中継ぎ投手不調 or 普通	通常アイテムデジカ
3話「勝負師」	TS「VS プラス Lv3」、「オフェンシブ VSLv2」、「ディフェンシブ VSLv3」、クリーンナップ好調、チャンスで積極 VS	通常アイテムデジカ
4話「激闘・交流戦」	TS「データ野球 Lv3」、「粘り打線 Lv2」、積極的にバント、積極盗塁、自チームの先発投手絶不調	通常アイテムデジカ
5話「決着・交流戦」	TS「ヒットアッパー Lv2」、「繋がる打線 Lv2」、全員キャリア 2 Lv9、消極犠打	SR「ガッツマン」、通常アイテムデジカ
6話「マジック 2」	TS「全力発進 Lv3」、「逆境監督 Lv3 」	「芝姫翠・哀」
7話「ビクトリー」	TS「勝利の一打 Lv2」、選手全員キャリア 3 Lv9、選手全員が EX スキル所持、不調の選手無し、采配傾向がランダム	TS「勝利の一打」
8話「剣が峰」	TS「鉄壁 Lv2」、「こつこつ打線 Lv2」、選手全員キャリア 2 Lv9、自チームの野手の調子が普通、投手陣の調子が好調	「芝姫翠・怒」
9話「勝利への道」	TS「打ち勝つ野球 Lv2」、選手全員キャリア 3 Lv9、EX スキル二個以上所持、セオリーに無い采配、野手の調子が普通以上、投手の調子は普通	SR「ミスタービクトリー」
EX「最強の敵」	TS「難攻不落 Lv3」、「鉄壁 Lv3」、「データ野球 Lv3」	「芝姫翠・喜」、SR「バトルフリーク」

※「SR」はスペシャルレコードの略です。獲得可能TS効果:「TS勝利の一打」ランナーが得点圏にいる場合、ヒット率アップ。コスト3。 獲得可能特殊アイテムデジカ効果:「芝姫翠 哀」使用した選手の怪我を治す 「芝姫翠 怒」:EXゲージの伸び1.3倍(オフの選手は無効)。「芝姫翠 楽」:選手の調子がランダムでアップ。「芝姫翠 喜」:獲得経験値とモチベーションが3倍。

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2011年10月16日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
AQUAPAZZA		123,946,600	龍神TSP＠さらば旧嫁（モルガン）	ALL アロウン(シンプル)皐月 ラスボス4倍×2	個人申請 ディノスパーク ノルベサ（北海道）
exception		3,423,420	マッキ	ALL	えの木（高知）
ダライアスバースト アナザークロニクル EX	アサルト Iゾーン	203,663,700	KENO	ALL A-D-I	個人申請 ROUND1スタジアム福島店（福島）
	オリジン Lゾーン	183,318,420	SHOTIA 軍団-PAL＠先生達に感謝	ALL CGL PHASE1	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	セカンド Kゾーン	209,014,400	ねこぴ-ホーム閉店、お世話になりました	ALL ルートC-F-K	個人申請 アドアーズ川口栄町（埼玉）
	セカンド Lゾーン	181,116,780	CAT＠OOD(捕鯨猫)	ALL CGL	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	セカンド Yゾーン	135,131,420	T^3-CYR-ATS	ALL QUY	GAME 41（北海道）
	フォーミュラ Hゾーン	186,821,500	YUN＠光導プレーヤーで居続けること	ALL ADH ノーミス	個人申請 タイトーステーション旭サンモール店（千葉）
	フォーミュラ Yゾーン	179,462,570	JJJ_JAGI	ルート:QUY	個人申請 ゲームガレージ大宮店（埼玉）
	レジェンド Kゾーン	211,006,000	大出ナンバーズ会員募集中	ALL CFK	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	外伝 Hゾーン	183,588,900	ショタっ子12さい(仮)みすちー	ALL A-D-H	個人申請 カプコサーカス新潟東店（新潟）
	外伝 Kゾーン	221,959,600	マジカルいさお	ALL CGK	GAME 41（北海道）
	外伝 Lゾーン	221,256,060	T^3-TBC	ALL CGL	GAME 41（北海道）
	外伝 Zゾーン	224,108,150	T^3-TBC	ALL QUZ	GAME 41（北海道）
	ジェネシス Yゾーン	168,198,210	GKK-ROD	ルートQUY	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	EX・セカンド Xゾーン	193,993,400	白モンク	ALL OSX Pスタート…無理ゲーです><	個人申請 ポート24 御津店（愛知）
	EX・オリジン Zゾーン	199,961,300	DMO＠	ALL QUZ	個人申請 アミパラ広島店（広島）
バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN VERSION A	スコア	1,580,100	そろそろキツイ、アミバさん	ALL ㋩×12 ラウ	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード Ver.1.05		6,103,200	通りすがりのアミバさん	ALL ネコアルク・カオス 姫あり	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
星霜鋼機ストラニア	ストラニア・HARD	16,492,910	もんちょこ＠どう見てもV-MAX	ALL S×5 A×2	個人申請 ROUND1宮崎店（宮崎）
	ストラニア・NORMAL	15,713,440	もんちょこ＠co-op随時募集	ALL S×6	個人申請 ROUND1宮崎店（宮崎）
最新作					
KOF SKY STAGE	庵	26,778,640	三茶鮫	2周ALL 連付 残0 B0 クーラ有り	Game in えびせん（東京）
アルカナハート FULL！	はぁと	2,104,750	汚らわしい肉体など捨てねばならんのだッ!	ALL 連同付	えの木（高知）
	フィオナ	2,179,050	ヘレティックさきお	ALL 連同付	えの木（高知）
	冴姫	2,130,250	冴姫お	ALL 連同付	えの木（高知）
	神依	2,238,300	ヘレティックさきお	ALL 連同付	えの木（高知）
	美凰	2,203,500	ヘレティックさきお	ALL 連同付	えの木（高知）
アンダーディフィート		7,645,810	YOH	ALL 5ボス76秒 2-5ボス81秒	グッデイ21（東京）
デススマイルズ	ローザ・通常	543,331,766	海人	ALL 残×4.5 ボム×0	個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン（埼玉）
レイジングストーム		4,389,430	遊撃手-まJU	ALL 12'24"12 残ライフ1	個人申請 ビッグジョイ（大阪）
赤い刀	参号機	524,501,560	AKF	ALL ライフ×5(削りあり) ボム×6	個人申請 ゲームフジ市川（千葉）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・パルム	3,640,424,756	だるるん＠二人足りません	ALL 残2 ボム3	マットマウスパートII（神奈川）
	ゴッド・パルム	7,065,606,585	ZAP	ALL 残5 ボム6	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	裏2周 タイプC・パワー	1,098,612,177,034	MYS	裏2周ALL 残×0	個人申請 セガワールドアルカス（東京）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプC・パワー	1,109,298,778,901	ATT	点滅ALL 残0	個人申請 楽遊楽座（岡山）
シューティングラブ。2007	UNIT-3	23,926,640	JMB-CYR-せたろ～。	ALL 5面終了 1770万	個人申請 ゲームセンターナポレオン（神奈川）
レトロ					
1941	2P	17,875,200	こいずみ＆CNT！	ALL 連付 2P同時 12,588,300 5,286,900	大久保アルファステーション（東京）
ウルトラマン倶楽部		2,182,400	大出さん	ALL 連付 レオ	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン（埼玉）
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプA	487,704,136	SPS＠ケツイ講習会お疲れ様でした～	ALL 残6 ボム0 1周289 カウンターストップ有 表5億までがんばります	マットマウスパートII（神奈川）
ナイトストライカー	Sゾーン	92,902,000	JMB-リポD9001-なかっぴ	ALL オールパシフィスト Sゾーン新パターンあり	個人申請 ゲームセンターナポレオン（神奈川）
	ゼビウスオリジナル	1,578,070	ずばさん復活おめでとう!希望の轍JMB	ALL SP×4 シンクロ30連	個人申請 ゲームセンターナポレオン（神奈川）
バツグン	TYPE-A	25,665,030	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21（東京）
バトルガレッガ	グラスホッパー	15,278,540	KMB＠次回に期待	ALL 連付 鳥128万	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	ワイルドスネイル	17,382,110	山中将人☆OMN2♂68	ALL 鳥303万	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン（埼玉）
バトルサーキット	キャプテンシルバー	38,854,900	70点。G.M.C.DUO㊗	ALL 残0 6803G まだまだです。	個人申請 バンバン梅光園（福岡）
レインボーアイランドEX		95,683,190	大出さん	ALL 連付	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン（埼玉）
ロストワールド・ジュラシックパーク		2,417,252	TOE	ALL 1P側 ステージセレクトはshuffleを選択	個人申請 楽市楽座 黒崎店（福岡）
首領蜂	Cタイプ	56,234,960	W塾筆頭塾生 JMB-りゅう	2周ALL	Game in えびせん（東京）
上海		2,102	SAL	14面クリア	Game in えびせん（東京）
怒首領蜂大往生	タイプA	2,063,083,220	fufufu	ALL A-EX 残2 B2	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
美少女戦士セーラームーン		2,184,300	ユセミ＠ドジッ娘な美奈子ちゃん大好きです	ALL 連付 ヴィーナス	グッデイ21（東京）

次回集計

●次回の集計（アルカディア141号）は2011年12月18日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は12月21日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

今月は全般的に旧作タイトルの更新が目立つ結果となりました。

■『ダライアスバースト アナザークロニクルEX』では、前回に続きセカンド、外伝が伸びてきています。オリジナルEXモードは解禁されて日が浅いため申請数はわずかでしたが、次回以降に注目です。

■『メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード ver.1.05』はコンボボーナス、パーフェクトボーナスをできる限り拾いつつ真祖アルクェイドを倒す基本的は変わらず。

■『AQUAPAZZA』は前回から僅差で更新。今回のプレイでは使用キャラをアロウンにし、好感度を上げる方針にしたとのこと。パーフェクト狙いよりも、好感度ボーナスとタイムボーナスを意識したことによりスコアアップを果たしています。CPUをパターンにハメやすくするために、サポートには皐月を起用、五月雨ファイアーを活用しています。

■ここのところ躍進顕著な『KOF SKY STAGE』ですが、今回は庵のみ更新。エクストラボスのクーラを倒して200万上乗せしています。

■『デススマイルズ』(ローザ・通常)は前回に続き、順調に伸びています。森林～沼のパターンは変わらず。森林と火山の点効率がよければ、あと500万くらいは伸びそうとのこと。城は前半のメリーでの稼ぎと、後半のダンスホール前がキモになっている様子。

■『虫姫さまふたりブラックレーベル』(ゴッド・パルム)は、ゴッド・レコに続き、ついに70億点超えが達成されました。5ボス前61.4億、スピラーサ有り。理論値ではまだあと2億ほど積めるそうですが、納得のいく結果だというコメントがありました。

■「TOE」氏と「まJU」氏の全一争いが続く『レイジングストーム』は、今回の集計では「まJU」氏が一歩リード。点効率は105.1万-126.9万-98.0万-108.7万。2面の時点では伸びがよくなかったようですが、その後の面で持ち直したようです。

■『ロストワールド・ジェラシックパーク』は、逆に「TOE」氏が約13年ぶりに「まJU」の持つ最終スコア(1,213,100)を塗り替えました。今回のプレイではSHUFFLE選択で、ステージ順は3－4－1－2－5。各種テクニカルショットを成功させることで加算されるコンボ数×100がスコアのカギ握っているそうです。

■『バトルサーキット』(キャプテンシルバー)はALLクリアが安定してきており、4000万点の大台が見えそうなものの、かなりギリギリになりそうとのこと。

■『ケツイ～絆地獄たち～』(通常2周・タイプA)は、これまで一線を走ってきた「SPS」氏と新興の「ショウ」氏の一騎打ち。結果、今回は「SPS」氏が800万点上回りました。「SPS」氏から、備考欄にて「表は5億までがんばります」とのコメントがあり、今後も激しいスコア争いが続くことが予想されます。

■『怒首領蜂大往生』(タイプA)は1周目8.67億、2周目1面でコンボが途切れて2000万点落ち。2周目はまだまだ上乗せできるポイントがあるようなので、今後に期待が持てそうです。

■『美少女戦士セーラームーン』は16年ぶりの更新。長らく申請の無かったタイトルだけに、攻略パターンの進化が気になるところです。なお、本作の部門はスコア単一で、今回のプレイではヴィーナスが使用されています。

■『上海』は13年ぶり、300点近く上回っています。こちらも更新までの過程が気になります。

■『ナイトストライカー』(Sゾーン)はUルートに続き「JMB-なかっぴ」氏が更新。ルートはA-C-F-J-N-S。最終のSゾーンの道中パターンを大幅に改訂しているとのこと。

告知

ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店として、定期的な集計にご協力いただける店舗を募集しています。

具体的な集計手順、スケジュールについてご不明な点がございましたら、お手数ですが下記のメールアドレスかFAX番号までまでお問い合わせください。

メールでお問いあわせいただく際には、件名に「ハイスコア集計店についての問い合わせ」と入力してください。

また、返信にお時間をいただく場合もございますが、なにとぞご容赦いただければと思います。

●お問い合わせ先
メール：hi_score2009@arcadiamagazine.com
※件名には「ハイスコア集計について」とご記入ください。
FAX番号：03-3265-7340

新たに追加・変更されるルール

カオスコード VER.101

ver.1.01と合同集計とします。ルールに変更はありません。
[工場出荷設定：前バージョンからの変更はありません]

バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN VER. A REV.1

VER.Aと合同集計とします。ルールに変更はありません。
[工場出荷設定：前バージョンからの変更はありません]

サムライスピリッツ閃 for NESiCAxLive

以前にリリースされたType-X2版と合同集計とします。
[工場出荷設定：Type-X2版からの変更はありません]

レッツゴーアイランド3D

【スコア】で集計します。1P、2Pは問いません。
[工場出荷設定：GAME DIFFICULTY:0]

メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード Ver.1.07

【スコア】で集計します。使用キャラクター、スタイルは問いません。また、本バージョンの集計開始とともに、前バージョン(Ver.1.05)の集計を打ち切ります。
[工場出荷設定：VER.1.05からの変更はありません]

ハイスコア通信

●GAME41(北海道)

プリン様、SHOTIA軍団の皆さま、ご来店ありがとうございました。今度はこちらからお邪魔させていただきますので、よろしくお願いいたします!
ひろりん＆H.S

●Game in えびせん

えの木の皆様、今年もお世話になりました! ひろめ市場のおかげで、大幅に点効率が上がりましたｗｗｗ 感謝しておりますｗ

●大久保アルファステーション(東京)

家庭用ゲーマーにもアーケードゲームに触れてもらうため、期間限定で「NESiCA」の対戦台を1プレイ50円で稼働中です。ゲームセンターならではの空気を感じていただければ幸いです。

●えの木(高知)

えび店長、マスクドJT、SHOTIA、みっしー、ズバ番太郎の各氏、ご来店ありがとうございましたでしょうか? ありがとうございました。樽ハイ(サンマ)の次は、樽ハイ(アンコウ)です☆

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第29回

ついに電子書籍版アルカディア、「月刊アルカディア」電子版がBOOK☆WALKERから配信開始!
アルカディアの最新号を、またバックナンバーを、重さを気にせず持ち歩ける日がやってきました!

アルカディアが電子書籍に！（BOOK☆WALKERデビュー！）

このコーナーで過去二度ほど、本誌の電子書籍展開について書いてきた気がしますが、三度目の正直です。

本誌が発売された5日後の2011年12月5日、角川コンテンツゲートが運営する電子書店BOOK☆WALKERから、『月刊アルカディア』電子版が配信開始となります。

発売日は毎月上旬。価格は500円ですが、初回配信号となる今号は、85円というとびきりの記念価格。Android、iOS対応です。

配信日は、紙の本誌の発売後、1週間以内を目処と考えており、今回であれば紙が11月30日、電子版が12月5日となっています。曜日を固定にすると、紙の発売から10日前後かかってしまう月があることも想定されるため、あえてあいまいにしていますが、成り行き次第では曜日を固定にするかもしれません。ご意見お聞かせください。

価格についてはかなり悩みました。紙版の定価の7～8割というのが相場ですが、「電子版は安いのが当然」という世の中の声に呼応して、試しに安くしてみました。

一方で、電子版ならではの要素というものは付加しておりません。今はこれが精一杯。

本当にこれでよかったのか、命取りになるのではないか、夢にまで見るほどの逡巡がありますが、官能コンテンツ以外はお寒い状況の電子書籍業界で、紙の本誌に影響があるほどのニーズがあるのであれば、それはそれで進み出す道が見えるというものです。

どうせやるからには大きな変化が起こることを期待しています。反響が大きければ、できることも増えていくかと思います。

テスト版を使ってみての感想ですが、紙の誌面そのままであるため、スマートフォンのような小さい画面で読むのはかなり辛いといえます。携帯電話で小説を書くような若い読者の感想はまた違うのかもしれませんが、オッサンには辛いです。

一方で、iPadの10インチのディスプレイサイズ、XGA（768×1024ピクセル）の解像度があれば結構しっくりと来る感じがあって、読者の皆さんがゲームセンターの中でタブレットを取り出してアルカディアを読んでいる姿を想像しました。

しかし、タブレットデバイス、皆さんお持ちですか？　恐らくお持ちでないですよね。

そういう意味では、まだまだ期は熟していないと考えられますが、まずは実行してみて、読者の皆様にどのように受け取られるかといったことをつぶさに拝聴し、次のステップへとつなげていきたいと考えています。

11月半ばの今日、社内から「そんなに安くしてどうするの」「これで紙の方が売れなくなったらどうするの」と正面から突っ込まれ、もの凄く心配になってきました。

ああ、本当にこれでよかったのでしょうか。貴重な毛が抜けていきそうです。願わくば、プラスの効果がもたらされますよう。

杉田 哲朗
本誌編集長。電子書籍については、SONY Readerを新たに購入するなど個人的には興味を持ちながらも、ビジネス的には半信半疑といったスタンス。ただし、バックナンバーがすぐに読めるのは、特に編集作業上の大きなメリットと考えて電子書籍への取り組みを始めたのはここだけの秘密。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●唐突ながら『月刊アルカディア』電子版が、電子書店BOOK☆WALKERで配信開始となります。初回85円、次号以降500円と、実験的に紙よりかなり安く設定しています。タブレット端末をお持ちなど、読める環境がある方はお試しください。スマートフォンでは読みづらいです。（笑）（杉田）

●『LoVⅡ』初期から鼻息荒く「七英雄」を目指し、100勝超えたころ2.5に突入して挫折するも、『Re:2』にて繰り上げ入手で小躍り。120勝程度で「七英雄」だとサブカにしか見えないですがメインICのヘタレっぷり。今度は「夢の管理者」目指して奮闘中。あ、今月のZero君の談話は要チェックです!（霜電）

●ここ2カ月くらいは、いろいろな人に迷惑をかけたりかけられたりと、割と激動。そうそう、12月12日にアルカディア編集部とライターと助っ人が魂を削って作り上げた『鉄拳TAG2』ムックが登場します!　苦労しただけあって密度（文字）の多い本になっていますので（笑）よろしく!!（itakyo）

●『BBCS2』でレリウスをそれなりに扱えるようになるものの、どうもテクニック頭打ち気味。そんな中おうちで『ロマサガ2』ヒャッホーしてたら『アクアパッツア』に猪名川由宇参戦の知らせが。猪名川由宇原理主義者として放っておく手は無いが……。新Ver稼働の『WCCF』も熱いのよね。（松D／A-fro投稿でもするかと）

●『スパⅣ AE』稼働直前特集から丸一年。まさか再び“キックオフ”特集をすることになるとは!　スター&プロ格ゲーマーが大勢誕生、動画配信の隆盛など、わずか一年で格ゲーの楽しみ（楽しまれ）方がずいぶん変わった気がする。私も格ゲーの楽しさを、より多くの人に伝える方法を模索する今日このごろ。（ヤエ）

●この本の発売日11月30日に戦国大戦の動画コンテンツ「戦国大戦界」が行なうライブ配信番組「戦国大戦　生祭」にアルカディアも参加します!　ライブ配信ならではの攻略、解説などを予定していますのでお楽しみに。視聴後はぜひご意見などお寄せください。（シンドウ）

●今月は古くからの知人数名とそれぞれ一緒に仕事することがありました。互いの仕事のことや成人病の話題が出るあたり大人になったなと思いつつ、ゲームの話で盛り上がると心はまだまだゲーム子ゼルだなと思った次第です。あ、大人といえば来月は年末進行なる大人向けのイベントがあるとかないとか……。（ムラズミ）

●今回は『EXVS』では初となる座談会をやらせていただきました!　参加者がノリノリで関係無いことしゃべりまくってたんで、まとめるのが大変でした。話は変わりますが、『EXVS』、『BBCS2』の家庭版が出るんでPS3を買います。夜中はこれで練習しようと思います。（ogata）

●今月お話を伺った『鉄拳TAG』サウンドインタビュー。個人的に『ニューマンアスレチックス』や『エースドライバービクトリーラップ』が大好きなので、この荒ぶる鼻息をだれが止められようぞ!　新たな試みとして入門マンガも描いてしまったので、ぜひゲセで遊んでみてくだせえ!（げっつ☆）

●今期のアニメは『ギルティクラウン』に夢中!　いのりさんのグッズを集めるべく、日々グッズチェックを余念無く行なっているよるよるです。このオタク道はどこまで続いていくんだろう……。年末はいろいろ新しいゲームも出るし、ハードも出るし、ひきこもり度の高い日々を送りそうです!（よるよる）

●『REFLEC BEAT』&『DDR』最新作稼働からKACなど、KONAMI系のイベント満載でうれしい悲鳴の11月でした。取材で2ndmixを遊びましたが意外にも覚えていることにびっくり。体力は1／5くらいに減ってましたけどね!!　たまには運動しないとなあ……。まずは鍵盤をたたく指の運動をしたい。（ハナダ）

●年末には『スティールクロニクル』が稼動しますね。コンパネが特殊なので慣れるのに苦労するかな?　と思いましたが、おやじゲーマーの私でもすんなり動かせました。とほほエイムは相変わらずですが、対戦ゲームじゃないので、のんびり楽しめそうです。（OYZ）

STAFF

■発行人　浜村 弘一　■編集人　青柳 昌行　■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人　■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／尾形 健太郎
■編集協力（五十音順）　R-MOON／age／飛鳥／アンドウマリ／伊勢猫／一姫ニクマ太郎／ウメハラ／OYZ／風のヒューイ／げっつ☆先生／ケンちゃん／cw／C・LAN（トリスター）／ジャイダル／JOKER／ジョナ／スズキド／すてき／ZERO／DIEちゃん／タケヤマ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／鉄拳番長／伝説のオタク／とき／ハナダ／fan114／ハメコ。／藤野俊昭／まじまじん／マンモス丸谷／モリカワ／矢永／山口義英／よるよる／Rebellion／yK
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／木末春人／まきなる／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部　樽本 義之／中井 優一／岡 寛之
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／安部 寿一
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。

■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。

■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。

■電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。

■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

to the reader

NOTICE —次号予告—

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

年末の新作ラッシュ大特集!

pop'nmusic20

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION　Ver.2012

スティールクロニクル

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!

鉄拳タッグトーナメント2、WCCF IC 10-11、戦国大戦　ほか

NEXT NUMBER 2012年2月号は

2011年12月27日(火)発売予定　定価980円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア11月号 [No.140]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.140
第13巻 第1号 通巻第140号 平成22年11月30日発行・発売（毎月1回30日発行）雑誌11447-01
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

テーレッテー



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

3月号/12月16日(金)必着
4月号/1月16日(月)必着
5月号/2月16日(木)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は001ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.140

アンケートはがき

001ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. 鉄拳タッグトーナメント2のムック『拳怒重来』を購入される予定はありますか?

A5. □ある □ない

その理由〔 〕

Q6. 戦国対戦「阿修羅への道」DVD付きムック(仮)を購入される予定はありますか?

A6. □ある □ない

その理由〔 〕

Q7. 今後ムックに付属してほしいものがあれば教えてください。

A7. □対戦、コンボ動画DVD □ゲーム中のアイテム(称号など) □限定カード、シール

その他〔 〕

Q8. ムックになってほしいタイトルがあれば教えてください。

A8. 〔 〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都道府県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払郵便

麹町支店承認

7466

差出有効期限
平成25年1月
30日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

102-8790

483

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部
アルカディア No.140 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　)			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼント番号は 001 ページ参照

Q10. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A10. □書店 □雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか〔　〕

Q11. いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

A11.

Q12. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください(複数回答可)。

A12. □Wii □3DS □DS(Lite、i、LL) □PSP □PS3 □Xbox360 □PSVita
□そのほか〔　〕 □家庭用ゲーム機は持ってない

Q13. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

A13. □YES □NO
最近購入したタイトル〔　〕

アルカディ堂

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店!

今月の読者割引番号コード 472885
有効期間:2011年12月30日午前10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

すべての運命は蒼の刻へとシフトする



カレンダーは両面合わせて26柄も楽しめる!!



森P描き下ろしA3判クリアポスター!!



※画像はPSVITA版のものですが、ソフトはご希望される機種用の1本が付属します。



初回予約特典!!

© ARC SYSTEM WORKS.

『BBEX』の各家庭用ソフトに、ebtenでのみ入手可能なオリジナルグッズをセットにしたファミ通DXパックが数量限定セットで登場! A3判クリアポスター「RAGNA x JIN x NOEL」は、プロデューサー森利道氏の描き下ろし! 2012年度版(2011年12月〜2013年1月)カレンダーは、30cm x 15cmの特大卓上カレンダー! 両面印刷で毎月2柄、合計26柄も楽しめる豪華仕様かつ、BBEXキャラの誕生日表記付!! さらに、初回予約特典としてカルルパパの新BGM『Plastic Night』を含む新規BGM4曲とボーカルアレンジ2曲を完全収録した最新サウンドトラックが用意されている!
すべて数量限定なので、1ミリ秒で予約するべし!!

●ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンド ファミ通DXパック

商品コード:113001
販売価格:**7,480円**[税込]
読者割引対象 -200円
■対応機種:Vita版/PS3版/Xbox360版
■セット内容:ソフト1本/A3判クリアポスター1枚 /[BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND calendar2012]1個/初回予約特典(※数量限定)

セシリア制圧作戦-OPERATION"RAYSTORM"-を遂行するために出撃した「R-GRAY 1」を、高密度なディティールにて全長約160mm(1/144スケール)で再現した大人向けのプラキットが登場。記憶にも新しい「斑鳩」のプラキットを手掛けた原型師「伊世谷大士」氏の手による、シューティングゲーム・プラモデル第二弾!! ebtenでは、オリジナルTシャツとボックスアートクリアファイルをセットにしたDXパックを販売する。

●コトブキヤ レイストーム R-GRAY1 DXパック

商品コード:113002
販売価格:各**6,090円**[税込]
読者割引対象 -200円
■Tシャツサイズ:S/M/L/XL
■セット内容:プラキット1箱/Tシャツ1着/クリアファイル1枚



地球最後の希望、R-GRAY 1発進!!





■FRONT



■BACK



Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447−01

4910114470124
00933

月刊アルカディア
ARCADIA No.140
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3